



This is a digital copy of a book that was preserved for generations on library shelves before it was carefully scanned by Google as part of a project to make the world's books discoverable online.

It has survived long enough for the copyright to expire and the book to enter the public domain. A public domain book is one that was never subject to copyright or whose legal copyright term has expired. Whether a book is in the public domain may vary country to country. Public domain books are our gateways to the past, representing a wealth of history, culture and knowledge that's often difficult to discover.

Marks, notations and other marginalia present in the original volume will appear in this file - a reminder of this book's long journey from the publisher to a library and finally to you.

### Usage guidelines

Google is proud to partner with libraries to digitize public domain materials and make them widely accessible. Public domain books belong to the public and we are merely their custodians. Nevertheless, this work is expensive, so in order to keep providing this resource, we have taken steps to prevent abuse by commercial parties, including placing technical restrictions on automated querying.

We also ask that you:

- + *Make non-commercial use of the files* We designed Google Book Search for use by individuals, and we request that you use these files for personal, non-commercial purposes.
- + *Refrain from automated querying* Do not send automated queries of any sort to Google's system: If you are conducting research on machine translation, optical character recognition or other areas where access to a large amount of text is helpful, please contact us. We encourage the use of public domain materials for these purposes and may be able to help.
- + *Maintain attribution* The Google "watermark" you see on each file is essential for informing people about this project and helping them find additional materials through Google Book Search. Please do not remove it.
- + *Keep it legal* Whatever your use, remember that you are responsible for ensuring that what you are doing is legal. Do not assume that just because we believe a book is in the public domain for users in the United States, that the work is also in the public domain for users in other countries. Whether a book is still in copyright varies from country to country, and we can't offer guidance on whether any specific use of any specific book is allowed. Please do not assume that a book's appearance in Google Book Search means it can be used in any manner anywhere in the world. Copyright infringement liability can be quite severe.

### About Google Book Search

Google's mission is to organize the world's information and to make it universally accessible and useful. Google Book Search helps readers discover the world's books while helping authors and publishers reach new audiences. You can search through the full text of this book on the web at <http://books.google.com/>



## Über dieses Buch

Dies ist ein digitales Exemplar eines Buches, das seit Generationen in den Regalen der Bibliotheken aufbewahrt wurde, bevor es von Google im Rahmen eines Projekts, mit dem die Bücher dieser Welt online verfügbar gemacht werden sollen, sorgfältig gescannt wurde.

Das Buch hat das Urheberrecht überdauert und kann nun öffentlich zugänglich gemacht werden. Ein öffentlich zugängliches Buch ist ein Buch, das niemals Urheberrechten unterlag oder bei dem die Schutzfrist des Urheberrechts abgelaufen ist. Ob ein Buch öffentlich zugänglich ist, kann von Land zu Land unterschiedlich sein. Öffentlich zugängliche Bücher sind unser Tor zur Vergangenheit und stellen ein geschichtliches, kulturelles und wissenschaftliches Vermögen dar, das häufig nur schwierig zu entdecken ist.

Gebrauchsspuren, Anmerkungen und andere Randbemerkungen, die im Originalband enthalten sind, finden sich auch in dieser Datei – eine Erinnerung an die lange Reise, die das Buch vom Verleger zu einer Bibliothek und weiter zu Ihnen hinter sich gebracht hat.

## Nutzungsrichtlinien

Google ist stolz, mit Bibliotheken in partnerschaftlicher Zusammenarbeit öffentlich zugängliches Material zu digitalisieren und einer breiten Masse zugänglich zu machen. Öffentlich zugängliche Bücher gehören der Öffentlichkeit, und wir sind nur ihre Hüter. Nichtsdestotrotz ist diese Arbeit kostspielig. Um diese Ressource weiterhin zur Verfügung stellen zu können, haben wir Schritte unternommen, um den Missbrauch durch kommerzielle Parteien zu verhindern. Dazu gehören technische Einschränkungen für automatisierte Abfragen.

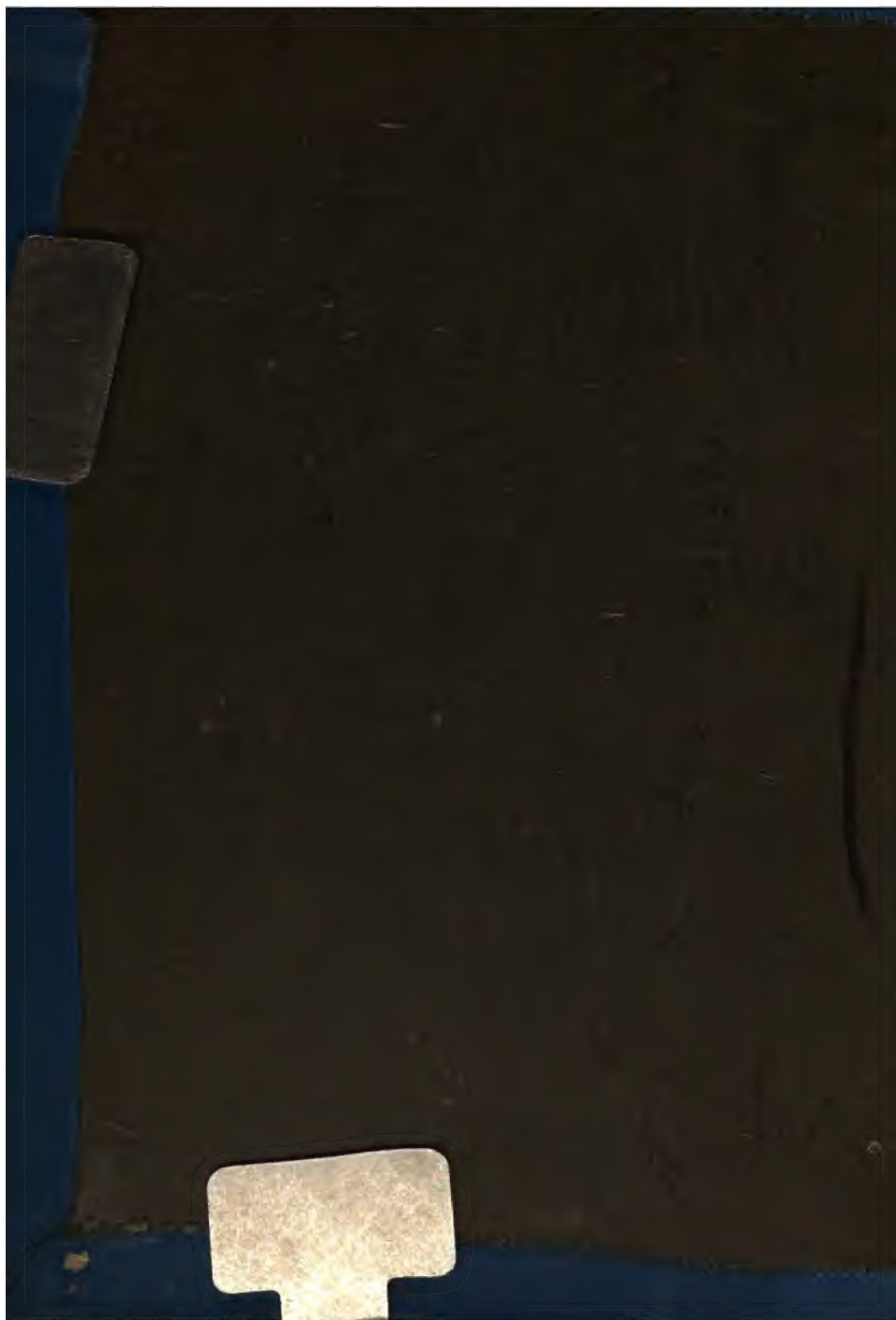
Wir bitten Sie um Einhaltung folgender Richtlinien:

- + *Nutzung der Dateien zu nichtkommerziellen Zwecken* Wir haben Google Buchsuche für Endanwender konzipiert und möchten, dass Sie diese Dateien nur für persönliche, nichtkommerzielle Zwecke verwenden.
- + *Keine automatisierten Abfragen* Senden Sie keine automatisierten Abfragen irgendwelcher Art an das Google-System. Wenn Sie Recherchen über maschinelle Übersetzung, optische Zeichenerkennung oder andere Bereiche durchführen, in denen der Zugang zu Text in großen Mengen nützlich ist, wenden Sie sich bitte an uns. Wir fördern die Nutzung des öffentlich zugänglichen Materials für diese Zwecke und können Ihnen unter Umständen helfen.
- + *Beibehaltung von Google-Markenelementen* Das "Wasserzeichen" von Google, das Sie in jeder Datei finden, ist wichtig zur Information über dieses Projekt und hilft den Anwendern weiteres Material über Google Buchsuche zu finden. Bitte entfernen Sie das Wasserzeichen nicht.
- + *Bewegen Sie sich innerhalb der Legalität* Unabhängig von Ihrem Verwendungszweck müssen Sie sich Ihrer Verantwortung bewusst sein, sicherzustellen, dass Ihre Nutzung legal ist. Gehen Sie nicht davon aus, dass ein Buch, das nach unserem Dafürhalten für Nutzer in den USA öffentlich zugänglich ist, auch für Nutzer in anderen Ländern öffentlich zugänglich ist. Ob ein Buch noch dem Urheberrecht unterliegt, ist von Land zu Land verschieden. Wir können keine Beratung leisten, ob eine bestimmte Nutzung eines bestimmten Buches gesetzlich zulässig ist. Gehen Sie nicht davon aus, dass das Erscheinen eines Buchs in Google Buchsuche bedeutet, dass es in jeder Form und überall auf der Welt verwendet werden kann. Eine Urheberrechtsverletzung kann schwerwiegende Folgen haben.

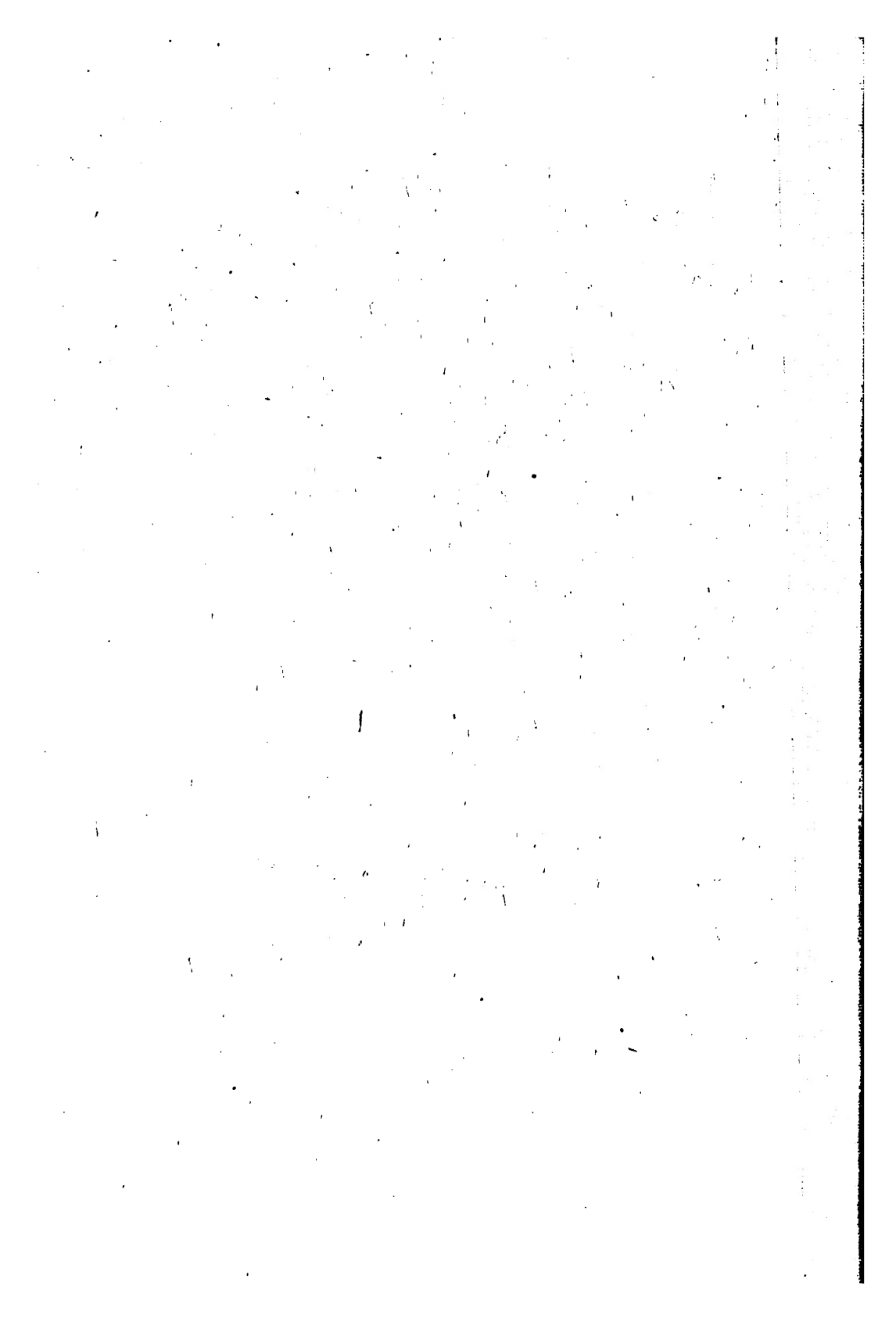
## Über Google Buchsuche

Das Ziel von Google besteht darin, die weltweiten Informationen zu organisieren und allgemein nutzbar und zugänglich zu machen. Google Buchsuche hilft Lesern dabei, die Bücher dieser Welt zu entdecken, und unterstützt Autoren und Verleger dabei, neue Zielgruppen zu erreichen. Den gesamten Buchtext können Sie im Internet unter <http://books.google.com> durchsuchen.

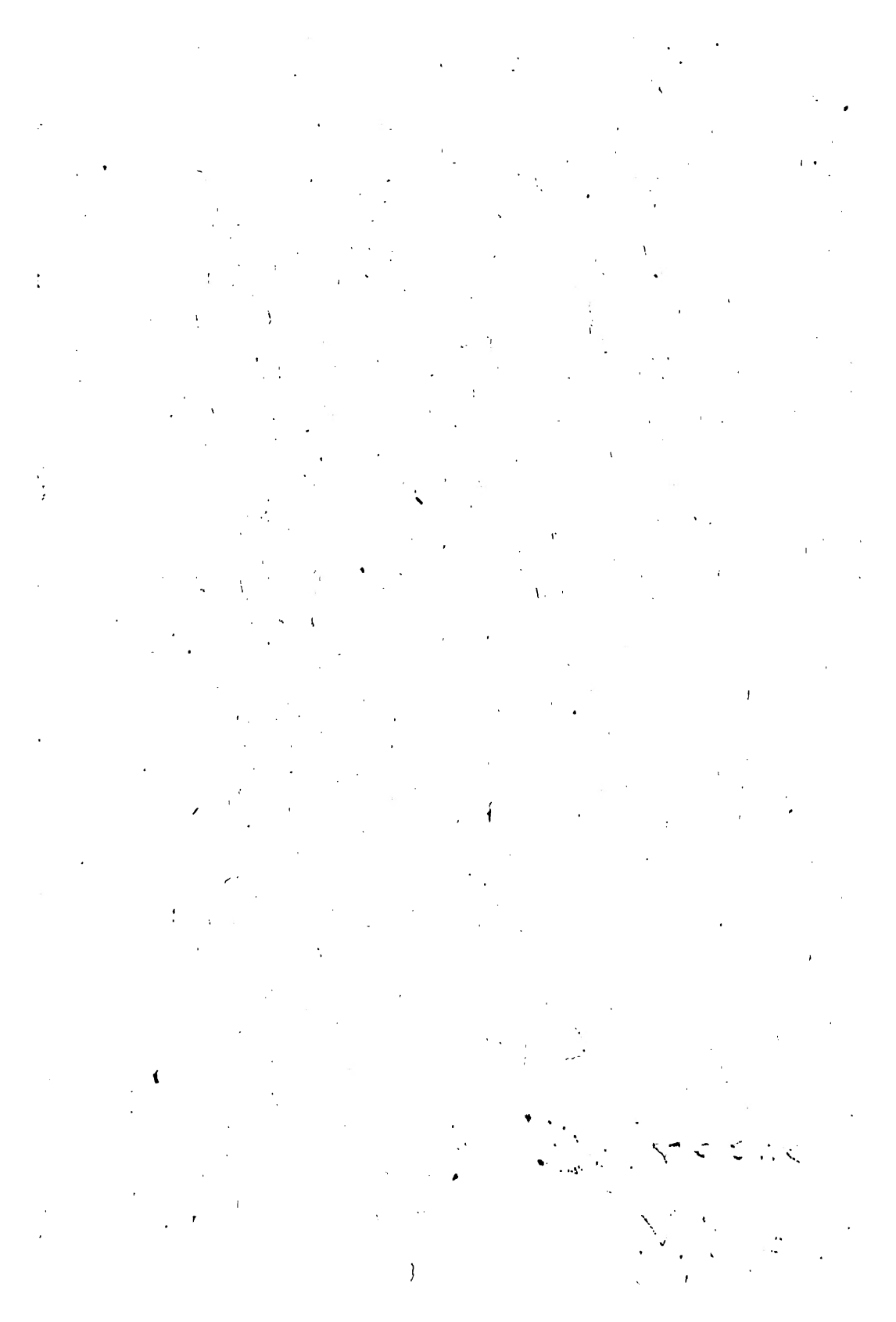


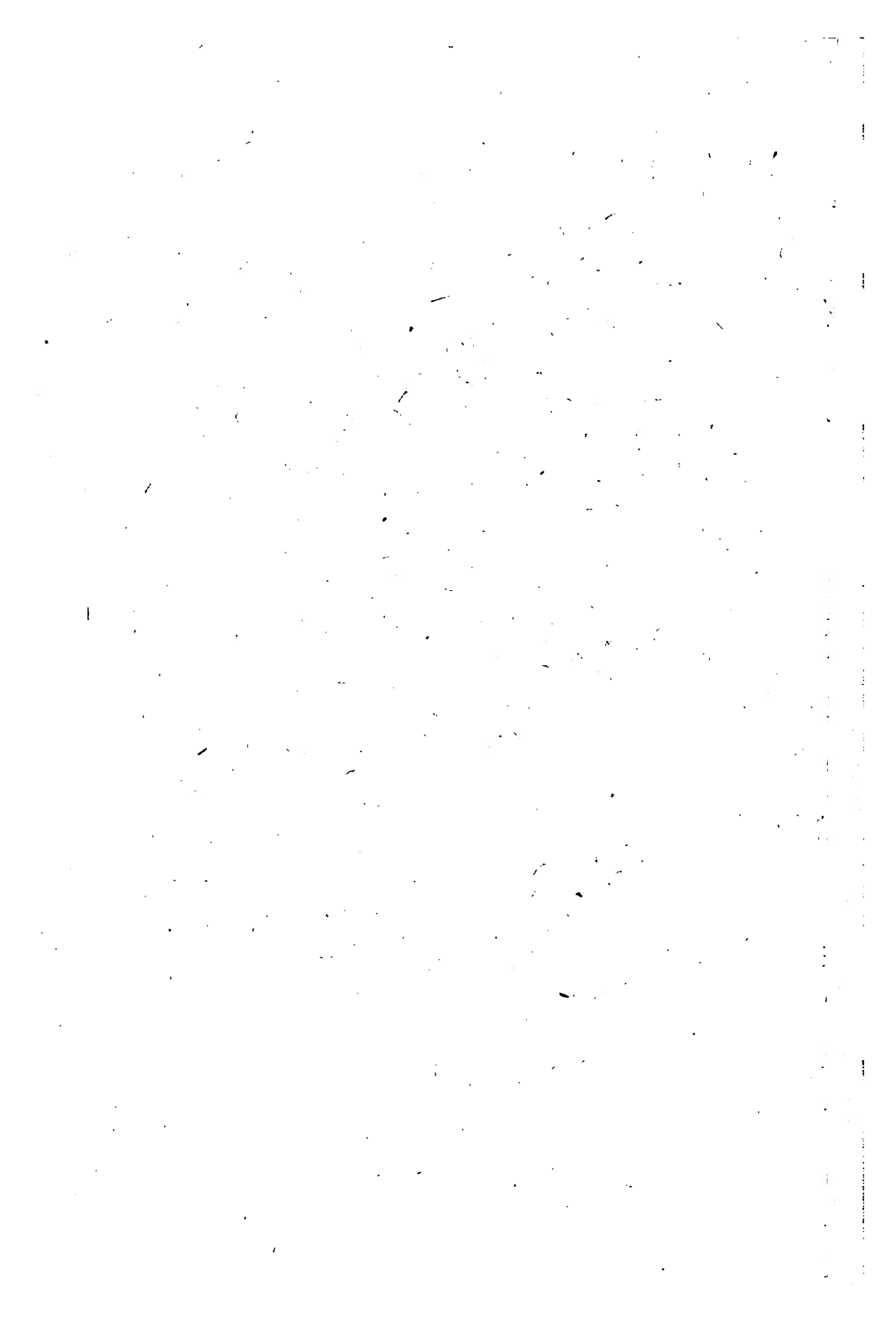


16















KIF

Illegible  
M-111





Theoretisch - praktisches

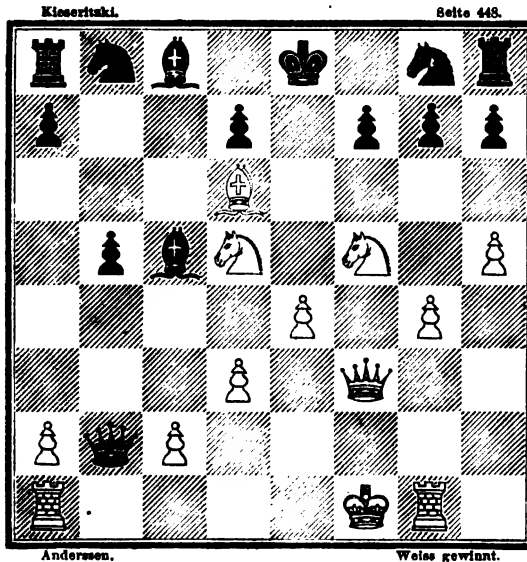
# Handbuch des Schachspiels.

Theorie der Eröffnungen und Endspiele

erläutert durch die besten Partien der Neuzeit

von

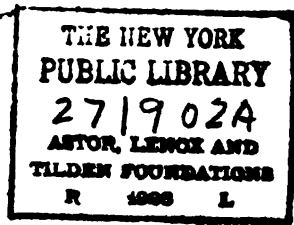
**Jean Dufresne.**



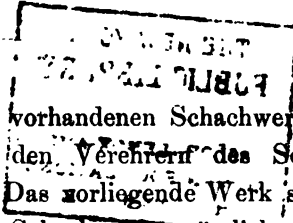
BERLIN

Verlag von Julius Springer

1869.



## Vorwort.



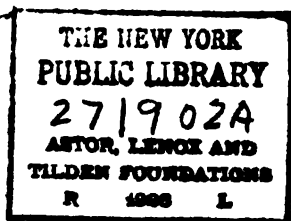
Indem ich die Zahl der bereits vorhandenen Schachwerke um ein neues vermehre, glaube ich doch den Verehrern des Schachspiels keine überflüssige Gabe zu bieten. Das vorliegende Werk sucht nämlich dem ausgedehntesten Kreise der Schachspieler nützlich zu werden, indem es mit einer gedrängten zeitgemässen Theorie der Eröffnungen und Endspiele eine Reihe der besten in diesem Jahrhundert gespielten Partien vereinigt, die jedem einzelnen Spielanfang eine praktische Erläuterung und Detailausführung gewähren. Man wird bei der Erörterung der Eröffnungen, in der ich den besten modernen Theoretikern gefolgt bin, keine Untersuchung von Wichtigkeit, ebensowenig unter den Partien den Namen eines Meisters vermissen, der in der Schachwelt Anerkennung gefunden.

Mit besonderer Ausführlichkeit habe ich ausserdem den elementaren Theil des Buches behandelt; ebenso zu den Partien, so weit es der Raum gestattete, erläuternde Bemerkungen hinzugefügt, und namentlich alle Spielwendungen von Bedeutung durch Aufzeichnung der Stellung illustriert, ein Verfahren, das, wie ich glaube, das Durchspielen des Buches erleichtert und in dem trocknen Nebeneinander der Zahlen und Buchstaben die wichtigsten Combinationen lebendig hervortreten lässt.

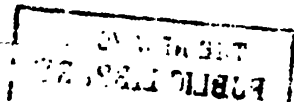
Berlin, im Februar 1863.

Jean Dufresne.





## Vorwort.

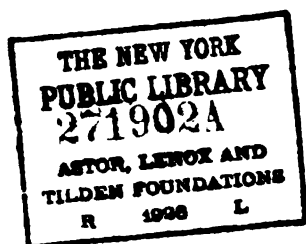


Indem ich die Zahl der bereits vorhandenen Schachwerke um ein neues vermehre, glaube ich doch den Verehrern des Schachspiels keine überflüssige Gabe zu bieten. Das vorliegende Werk sucht nämlich dem ausgedehntesten Kreise der Schachspieler nützlich zu werden, indem es mit einer gedrängten zeitgemässen Theorie der Eröffnungen und Endspiele eine Reihe der besten in diesem Jahrhundert gespielten Partien vereinigt, die jedem einzelnen Spielanfang eine praktische Erläuterung und Detailausführung gewähren. Man wird bei der Erörterung der Eröffnungen, in der ich den besten modernen Theoretikern gefolgt bin, keine Untersuchung von Wichtigkeit, ebensowenig unter den Partien den Namen eines Meisters vermissen, der in der Schachwelt Anerkennung gefunden.

Mit besonderer Ausführlichkeit habe ich ausserdem den elementaren Theil des Buches behandelt; ebenso zu den Partien, so weit es der Raum gestattete, erläuternde Bemerkungen hinzugefügt, und namentlich alle Spielwendungen von Bedeutung durch Aufzeichnung der Stellung illustirt, ein Verfahren, das, wie ich glaube, das Durchspielen des Buches erleichtert und in dem trocknen Nebeneinander der Zahlen und Buchstaben die wichtigsten Combinationen lebendig hervortreten lässt.

Berlin, im Februar 1863.

Jean Dufresne.



# Inhalts-Verzeichniss.

## Erste Abtheilung.

### Erklärungen.

	Seite
Das Schachbrett und die Aufstellung der Steine . . . . .	1
Die Bewegungen der Steine . . . . .	2
Der Zweck des Spiels . . . . .	8
Unentschiedene Spiele. Patt . . . . .	15
Einige im Spiel übliche Benennungen und Ausdrücke . . . . .	19
Die Bezeichnung des Brettes und der Figuren . . . . .	23
Bemerkungen über den Werth der Steine . . . . .	24
Rathschläge für die praktische Partie . . . . .	35
Spiel-Gesetze . . . . .	36
Einige Partien zur ersten Anleitung . . . . .	39

## Zweite Abtheilung.

### Die Kröffnungen.

### Erster Abschnitt.

#### Das Königs-Springer-Spiel.

Erste Vertheidigung: Das Spiel des Damiano . . . . .	54
Zweite Vertheidigung: 2) Lf8—d6 . . . . .	55
Dritte Vertheidigung: 2) Dd8—f6 . . . . .	56
Vierte Vertheidigung: Das Spiel des Philidor . . . . .	57
Gespielte Partien . . . . .	65
Fünfte Vertheidigung: Das Spiel des Petroff . . . . .	80
Gespielte Partien . . . . .	84
Sechste Vertheidigung: Das Gambit in der Rückhand . . . . .	93
Siebente Vertheidigung: 2) d7—d5 . . . . .	100
Gespielte Partien . . . . .	100
Achte Vertheidigung: Der Damen-Springer gegen den Königs-Springer . . . . .	102
Das Giuoco piano . . . . .	103
Gespielte Partien . . . . .	112

	Seite
Das Gambit des Capt. Evans . . . . .	134
Nachtrag . . . . .	715
Gespielte Partien . . . . .	144
Das Zwei-Springer-Spiel . . . . .	178
Gespielte Partien . . . . .	182
Das Damen-Bauer-Spiel oder das Schottische Gambit . . . . .	189
Gespielte Partien . . . . .	200
Das Spiel des Läufer-Bauern der Dame . . . . .	217
Gespielte Partien . . . . .	221
Das Springer-Spiel des Lopez . . . . .	227
Nachtrag . . . . .	716
Gespielte Partien . . . . .	231

## Zweiter Abschnitt.

### Das Königs-Läufer-Spiel.

Erste Vertheidigung: 2) c7—c6 . . . . .	242
Zweite Vertheidigung: Philidor's Läufer-Spiel . . . . .	248
Dritte Vertheidigung: Der Springer 2) g8—f6 . . . . .	253
Vierte Vertheidigung: Das Gambit in der Rückhand . . . . .	256
Gespielte Partien . . . . .	260

## Dritter Abschnitt.

### Weniger übliche Anfänge der offenen Partie.

Das Spiel vom Läufer-Bauer der Dame . . . . .	277
Das Gambit des Damen-Bauers . . . . .	279
Das Damen-Springer-Spiel im 2. Zuge des Anziehenden . . . . .	280
Gespielte Partien . . . . .	280

## Vierter Abschnitt.

### Das Königs-Gambit.

Das Königs-Springer-Gambit . . . . .	293
Das Gambit des Philidor . . . . .	293
Gespielte Partien . . . . .	801
Das Gambit des Cunningham . . . . .	307
Gespielte Partien . . . . .	312
Das Gambit des Salvio . . . . .	313
Gespielte Partien . . . . .	317
Das Gambit des Cochrane . . . . .	320
Gespielte Partien . . . . .	327
Das Gambit des Allgaier und Kieseritzki . . . . .	332
Nachtrag . . . . .	717
Das Gambit des Königs-Thurm-Bauers . . . . .	338

	Seite
Gespielte Partien . . . . .	340
Das Gambit des Muzio . . . . .	363
Gespielte Partien . . . . .	378
Das Königs-Läufer-Gambit . . . . .	390
Gespielte Partien . . . . .	411
Das abgelehnte Gambit . . . . .	459
Gespielte Partien . . . . .	463

## Fünfter Abschnitt.

### Geschlossene Spiele.

Das Damen-Gambit . . . . .	480
Gespielte Partien . . . . .	485
Das Sicilianische Spiel . . . . .	497
Gespielte Partien . . . . .	502
Das Französische Spiel . . . . .	530
Gespielte Partien . . . . .	531
Das Fianchetto . . . . .	549
Gespielte Partien . . . . .	549
Der Damen-Bauer gegen den Königs-Bauer . . . . .	555
Gespielte Partien . . . . .	556
Der Königs-Läufer-Bauer gegen den Damen-Bauer . . . . .	563
Gespielte Partien . . . . .	564
Der Läufer-Bauer der Dame gegen den Damen-Bauer . . . . .	570
Der Damen-Bauer gegen den Königs-Läufer-Bauer . . . . .	570
Gespielte Partien . . . . .	571
Der Damen-Läufer-Bauer gegen den Damen-Läufer-Bauer . . . . .	578
Der Damen-Läufer-Bauer gegen den Königs-Bauer . . . . .	578
Gespielte Partie . . . . .	579
Einige ungebräuchliche Eröffnungen . . . . .	579

## Dritte Abtheilung.

### Spielendungen.

## Erster Abschnitt.

### Endspiele.

Der König gegen eine und mehrere Figuren.	
Der König und die Königin gegen den König . . . . .	593
Der König und Thurm gegen den König . . . . .	595
Der König und zwei Läufer gegen den König . . . . .	596
Der König, Läufer und Springer gegen den König . . . . .	597
Der König und zwei Springer gegen den König . . . . .	600
Der König und Bauer; König, Läufer, Bauer; König, Springer und Bauer gegen den König . . . . .	602

	Seite
Das Gambit des Capt. Evans . . . . .	134
Nachtrag . . . . .	715
Gespielte Partien . . . . .	144
Das Zwei-Springer-Spiel . . . . .	178
Gespielte Partien . . . . .	182
Das Damen-Bauer-Spiel oder das Schottische Gambit . . . . .	189
Gespielte Partien . . . . .	200
Das Spiel des Läufer-Bauern der Dame . . . . .	217
Gespielte Partien . . . . .	221
Das Springer-Spiel des Lopez . . . . .	227
Nachtrag . . . . .	716
Gespielte Partien . . . . .	231

## Zweiter Abschnitt.

### Das Königs-Läufer-Spiel.

Erste Vertheidigung: 2) c7—c6 . . . . .	242
Zweite Vertheidigung: Philidor's Läufer-Spiel . . . . .	248
Dritte Vertheidigung: Der Springer 2) g8—f6 . . . . .	253
Vierte Vertheidigung: Das Gambit in der Rückhand . . . . .	256
Gespielte Partien . . . . .	260

## Dritter Abschnitt.

### Weniger übliche Anfänge der offenen Partie.

Das Spiel vom Läufer-Bauer der Dame . . . . .	277
Das Gambit des Damen-Bauers . . . . .	279
Das Damen-Springer-Spiel im 2. Zuge des Anziehenden . . . . .	280
Gespielte Partien . . . . .	280

## Vierter Abschnitt.

### Das Königs-Gambit.

Das Königs-Springer-Gambit . . . . .	293
Das Gambit des Philidor . . . . .	293
Gespielte Partien . . . . .	301
Das Gambit des Cunningham . . . . .	307
Gespielte Partien . . . . .	312
Das Gambit des Salvio . . . . .	313
Gespielte Partien . . . . .	317
Das Gambit des Cochrane . . . . .	320
Gespielte Partien . . . . .	327
Das Gambit des Allgaier und Kieseritzki . . . . .	332
Nachtrag . . . . .	717
Das Gambit des Königs-Thurm-Bauers . . . . .	338

	Seite
Gespielte Partien . . . . .	340
Das Gambit des Muzio . . . . .	363
Gespielte Partien . . . . .	378
Das Königs-Läufer-Gambit . . . . .	390
Gespielte Partien . . . . .	411
Das abgelehnte Gambit . . . . .	459
Gespielte Partien . . . . .	463

## Fünfter Abschnitt.

### Geschlossene Spiele.

Das Damen-Gambit . . . . .	480
Gespielte Partien . . . . .	485
Das Sicilianische Spiel . . . . .	497
Gespielte Partien . . . . .	502
Das Französische Spiel . . . . .	530
Gespielte Partien . . . . .	531
Das Fianchetto . . . . .	549
Gespielte Partien . . . . .	549
Der Damen-Bauer gegen den Königs-Bauer . . . . .	555
Gespielte Partien . . . . .	556
Der Königs-Läufer-Bauer gegen den Damen-Bauer . . . . .	563
Gespielte Partien . . . . .	564
Der Läufer-Bauer der Dame gegen den Damen-Bauer . . . . .	570
Der Damen-Bauer gegen den Königs-Läufer-Bauer . . . . .	570
Gespielte Partien . . . . .	571
Der Damen-Läufer-Bauer gegen den Damen-Läufer-Bauer . . . . .	578
Der Damen-Läufer-Bauer gegen den Königs-Bauer . . . . .	578
Gespielte Partie . . . . .	579
Einige ungebräuchliche Eröffnungen . . . . .	579

## Dritte Abtheilung.

### Spielendungen.

## Erster Abschnitt.

### Endspiele.

Der König gegen eine und mehrere Figuren.	
Der König und die Königin gegen den König . . . . .	593
Der König und Thurm gegen den König . . . . .	595
Der König und zwei Läufer gegen den König . . . . .	596
Der König, Läufer und Springer gegen den König . . . . .	597
Der König und zwei Springer gegen den König . . . . .	600
Der König und Bauer; König, Läufer, Bauer; König, Springer und Bauer gegen den König . . . . .	602



gar keine Farbenunterscheidung hätten; die Deutlichkeit würde jedoch hierunter häufig leiden. Ferner haben sich bereits gewisse Bezeichnungen eingebürgert, die aus der hier angegebenen Färbung der Felder hervorgegangen sind. Dasselbe Uebereinkommen findet in Beziehung auf die Steine der beiden Heerlager statt. Die einen könnten grün, die andern roth gefärbt werden. Man wählt jedoch meistens die weisse und die schwarze Farbe. In diesem Buche werden daher die Heerlager durchgehend als: „Schwarz und Weiss“ oder „die Schwarzen und die Weissen“ bezeichnet.

Die Lager der beiden Gegner unterscheiden sich von einander lediglich durch die Farbe, und enthalten je 16 Steine. Diese 16 Steine des einzelnen Heerlagers bestehen aus 8 Figuren und 8 Bauern.

Die Figuren sind:



ein König



eine Königin  
(auch Dame genannt)



zwei Thürme



zwei Springer



zwei Läufer.



Die Figuren nehmen die erste Reihe des Brettes vor jedem Spieler ein, die zweite Reihe bilden



die Bauern.



Wie man aus der eben gegebenen Aufstellung des Brettes ersieht, nehmen der König und die Königin die Mittelfelder der ersten Linie ein, und jede dieser Figuren hat zu ihrer Seite einen Läufer, einen Springer und einen Thurm.

Anfänger mögen zur Verhütung einer falschen Aufstellung sich merken, dass der weisse König auf seinem ursprünglichen Platze ein schwarzes, der schwarze König aber ein weisses Feld einnimmt.

Die Figuren auf der Seite des Königs werden nach ihm: Königs-Läufer, Königs-Springer, Königs-Thurm, die Bauern vor diesen: Königs-Bauer, Königs-Läufer-Bauer, Königs-Springer-Bauer, Königs-Thurm-Bauer genannt; in gleicher Weise heissen die Figuren auf Seite der Königin: der Königin-Läufer, -Springer, -Thurm, und die Bauern: der Königin-Läufer-Bauer, -Springer-Bauer, -Thurm-Bauer.

## 2. Bewegungen der Steine.

Die Bewegungen der Steine finden in grader und schräger Richtung statt, nur die des Springers ist aus beiden Richtungen zusammengesetzt.

Wenn in der Richtung, in der ein Stein sich zu bewegen berechtigt ist, ein eigener oder ein fremder Stein sich befindet, so kann er über den ersteren

nicht hinweggehen, den letzteren jedoch nach Belieben schlagen (fortnehmen). Der schlagende Stein nimmt den Platz des geschlagenen ein, und dieser wird vom Brette entfernt. In wiefern der Springer von dieser Regel abweicht, wird bei der Erklärung seiner Bewegung mitgetheilt werden.

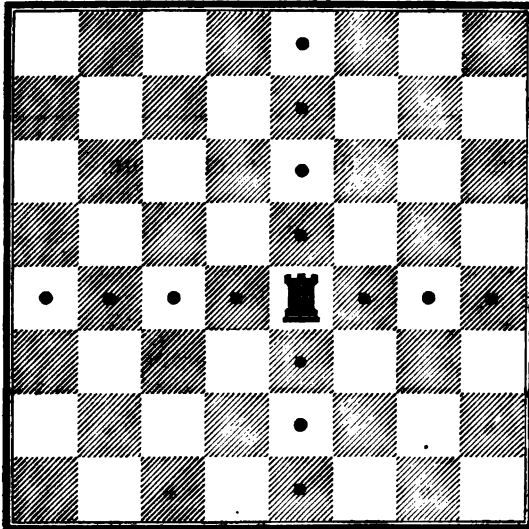
Man ersieht hieraus, dass jeder Stein so schlägt, wie er geht. Der Bauer macht jedoch eine Ausnahme, von der weiterhin die Rede sein soll.



### Der Thurm.



Der Thurm bewegt sich in grader Linie nach allen Seiten, so weit das Brett reicht, d. h. er kann von seinem Platze aus auf jedes beliebige Feld dieser Richtung gehen. Er beherrscht stets 14 Felder. In der Zeichnung sind alle Felder, die er von seinem Platze aus besetzen kann, durch Punkte angegeben.



Eine unregelmässige Bewegung, die der Thurm einmal im Spiel gemeinschaftlich mit dem Könige macht, wird bei der Erklärung der Rochade erwähnt werden.

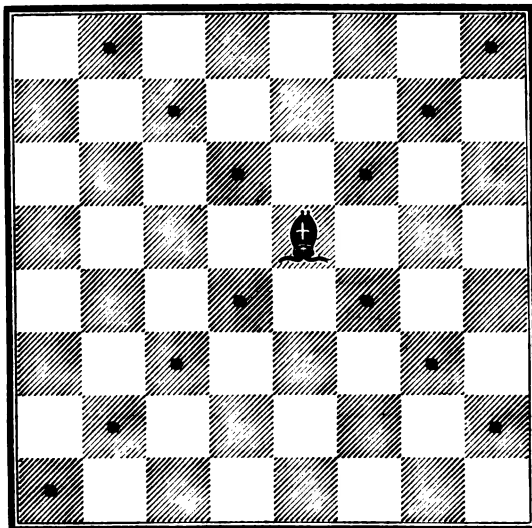


### Der Läufer.



Der Läufer beherrscht die schräge Linie (Diagonale), und es ist daher klar, dass er stets die Farbe desjenigen Feldes bewahrt, das er ursprünglich eingenommen hat. Jedes Spiel hat demnach einen weissen und einen schwarzen Läufer.

Je nachdem der Läufer in seiner Stellung vom Rande aus sich der Mitte nähert, beherrscht er 7, 9, 11 und 13 Felder.

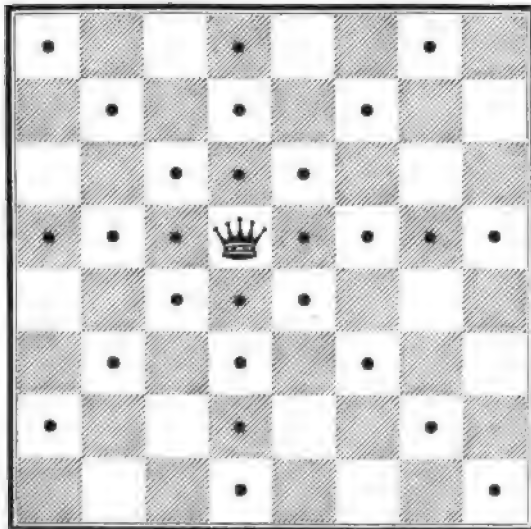


### Die Königin oder Dame.



Diese Figur beherrscht von ihrem Platze aus alle graden und schrägen Linien, und vereinigt demnach die Bewegungen des Thurms und des Läufers. Je nachdem die Dame in ihrer Stellung vom Rande aus sich der Mitte nähert, beherrscht sie 21, 23, 25 und 27 Felder.

In der Zeichnung steht die Dame auf einem Mittelfelde, von dem aus sie 27 Felder erreichen kann.



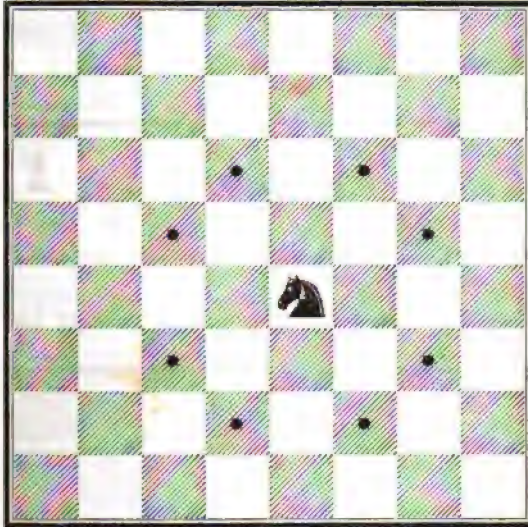


### Der Springer.



Der Springer geht über das in grader Linie anstossende Feld auf das demnächst schräg liegende Feld, oder man könnte auch sagen, über das schräg anstossende, auf das demnächst in grader Richtung liegende Feld. Diese aus zwei Richtungen zusammengesetzte Bewegung lässt sich mit Worten nur umständlich beschreiben. In der Zeichnung sind alle Felder durch Punkte angegeben, die er von seinem Platze aus erreichen kann.

Er beherrscht auf der Mitte des Brettes 8 Felder, in der Ecke, auf Randfeldern und auf Feldern der zweiten Linie 2, 3, 4 und 6 Felder. Es ist zu bemerken, dass der Springer in seiner Bewegung nicht beschränkt wird, wenn auf den Feldern, über die er hinweggeht, eigene oder fremde Steine sich befinden. Aus der Art, in der diese Figur sich bewegt, geht hervor, dass sie stets von einem weissen auf ein schwarzes, oder von einem schwarzen auf ein weisses Feld sich begibt.



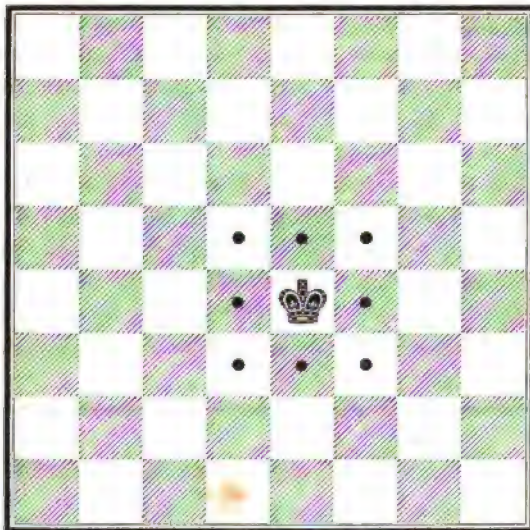
### Der König.



Der König, der, wie man bald sehen wird, der Mittelpunkt aller Combinationen des Schachspiels ist, geht von seinem Platze aus auf jedes der angrenzenden 8 Felder. Zu den wesentlichen Eigenthümlichkeiten des Schachspiels gehört es, dass der König auf kein Feld gehen darf, auf dem er geschlagen werden kann.

Einmal im Spiele ist es ihm unter bestimmten Umständen, die bei der Erklärung der Rochade angegeben werden, gestattet, zwei Schritte nach rechts oder links zu machen, eine Bewegung, die mit einer gleichzeitigen des Thurms verbunden ist.

Auf der Randlinie beherrscht der König 5, in der Ecke 3, und auf allen anderen Plätzen 8 Felder.

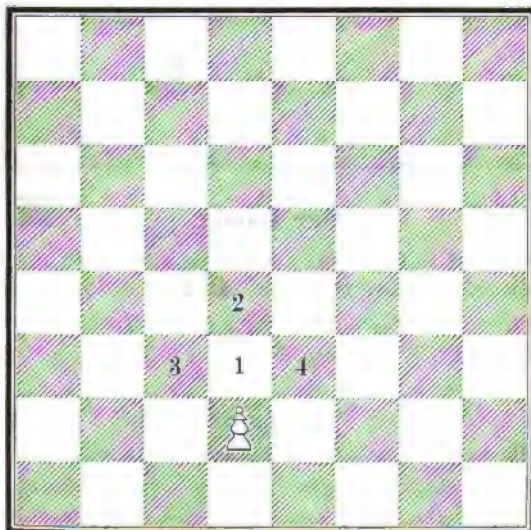


### Der Bauer.



Der Bauer geht einen Schritt vorwärts, niemals rückwärts. Von dem Platze, auf welchem er von Hause aus steht, ist es ihm gestattet, auch zwei Schritte zu machen.

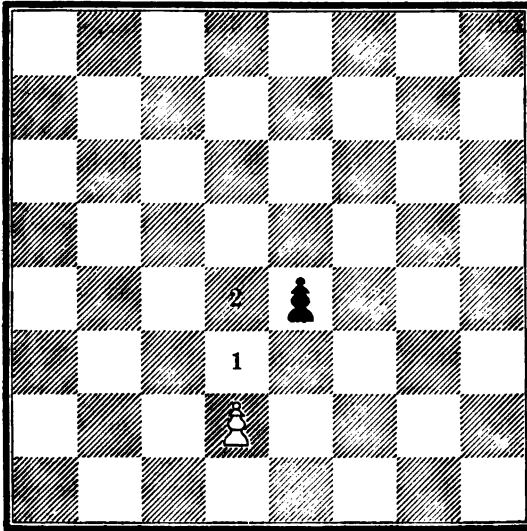
Er schlägt anders, als er geht, nämlich in schräger Linie einen Schritt vorwärts.



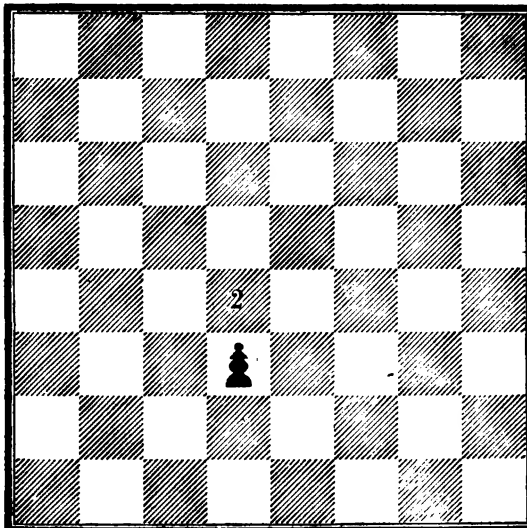
In der Zeichnung geben die Zahlen 1 und 2 die Felder, auf die er gehen, die Zahlen 3 und 4 diejenigen, auf die er schlagen darf, an. Wenn der Bauer auf das Feld 2 sich begibt, und es befindet sich auf dem Felde neben dem durch 2 bezeichneten ein feindlicher Bauer, wie in der nachfolgenden Stellung, so hat dieser das Recht ihn wegzunehmen (en passant), und sich selbst auf das Feld 1 zu begeben.

**Stellung vor dem Schlagen en passant.**

(Weiss ist am Zuge und zieht den Bauer nach dem Felde 2.)



**Stellung nach dem Schlagen en passant.**



Erreicht der Bauer die Linie, auf der ursprünglich die Figuren des Gegners aufgestellt waren, so muss er, indem er ein Feld dieser Linie betritt, in eine Figur verwandelt werden, und zwar ohne Rücksicht darauf, ob das Heerlager, zu dem er gehört, eine solche Figur ein oder mehrere Mal bereits besitzt. Es bleibt dem Spielenden überlassen, je nachdem es dem Vortheil seines Spiels entspricht, zwei oder drei Damen, Thürme, Springer, Läufer u. s. w. zu machen.

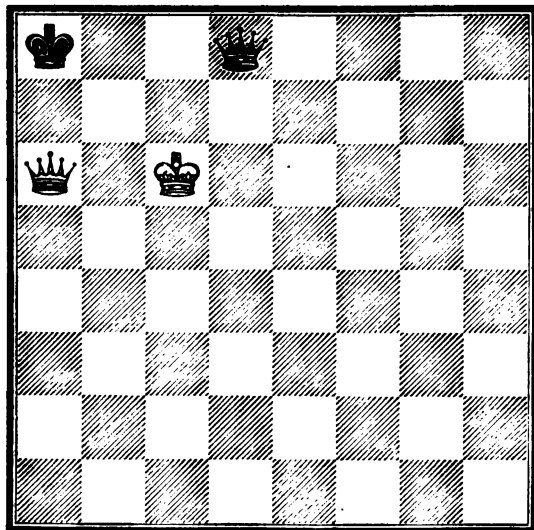
### 3. Der Zweck des Spiels.

#### Der Zug, die Partie, Schach dem Könige, schachmatt.

Mit dem Beginn des Spiels nehmen die beiden Gegner vor dem Brett Platz. Nachdem durch das Loos darüber entschieden, wer den Anzug hat (siehe die Spielregeln), eröffnet einer von Beiden das Spiel, indem er einen Stein seines Heerlagers von seinem ursprünglichen Platz auf einen andern, gemäss den vorangegangenen Regeln, rückt. Die vollendete Bewegung wird ein Zug genannt. Sobald ein Zug geschehen, ist der Gegner an der Reihe, ebenfalls einen Zug zu machen. Hierauf antwortet wiederum der erste, und so reiht sich Zug an Zug in abwechselnder Thätigkeit der Spieler, bis das Spiel sein Ende erreicht hat.

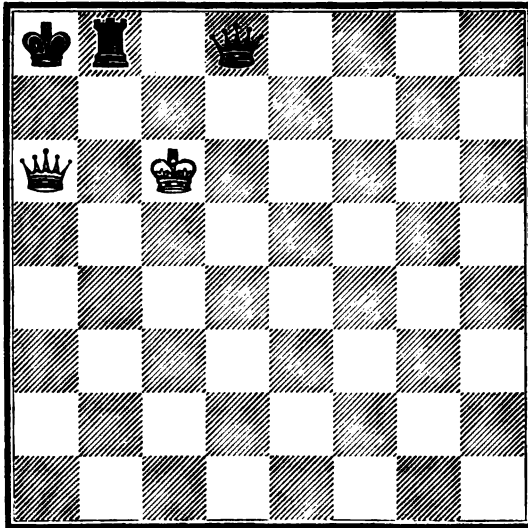
Wenn ein Spieler einen Stein so zieht, dass im nächsten Zuge der feindliche König weggenommen werden könnte, so ist er verpflichtet durch den Zuruf: „Schach dem Könige!“ den Gegner hierauf aufmerksam zu machen. Tritt nun in solchem Falle der Umstand ein, dass letzterer die Gefahr der Wegnahme oder der Eroberung seines Königs nicht mehr verhüten kann, so ist sein König schachmatt, und er hat das Spiel verloren. Der siegreiche Spieler muss unter diesen Umständen statt: „Schach dem Könige!“, „schachmatt!“ sagen.

Zur Deutlichkeit mögen folgende Beispiele dienen.



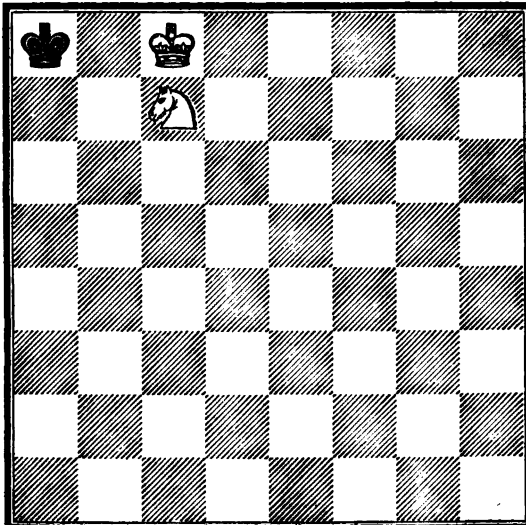
Hier hat Weiss eben seine Dame auf ein Feld gestellt, von dem aus sie im nächsten Zuge den schwarzen König nehmen würde, und war daher genöthigt, nach den Vorschriften des Schachspiels, jenen Zug mit dem Zuruf: „Schach dem Könige!“ (oder bloss Schach) zu begleiten.

Schwarz ist am Zuge, und hat keinen andern, als den auf das Nebefeld der Randlinie. Stünde nun auf diesem Nebefeld ein Thurm, wie in nachstehender Zeichnung,



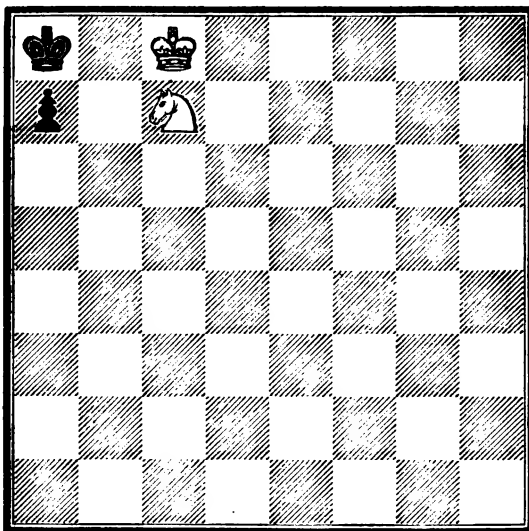
so wäre der Schwarze schachmatt.

In folgender Stellung

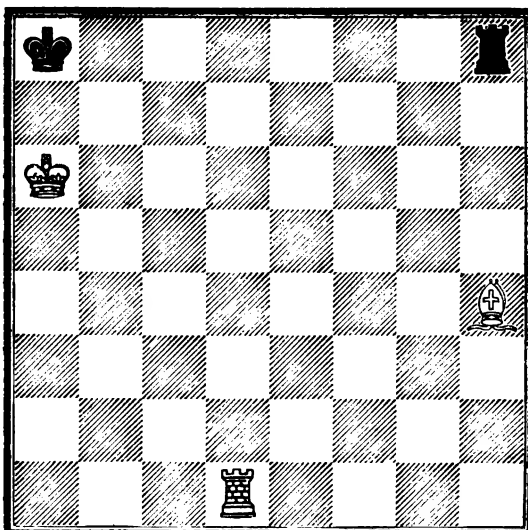




hat der weisse Springer eben Schach dem Könige geboten, der schwarze König muss nun auf das Nebefeld der Randlinie gehen. Stände aber daselbst wie hier



ein schwarzer Bauer, so wäre der schwarze König schachmatt. Wenn dem Könige Schach geboten wird, so kann man auf drei Arten sich vertheidigen. Erstens: indem man den schachbietenden Stein wegnimmt. Würde z. B. der Weisse jetzt



mit seinem Thurm auf die gegenüber liegende Randlinie gehen und dem schwarzen König Schach bieten, so würde der schwarze Thurm ihn wegnehmen, und somit die Gefahr für den schwarzen König beseitigt sein.

Zweitens: indem man zwischen den schachbietenden Stein und den bedrohten König einen Stein stellt, der die Richtung des schachbietenden Steines unterbricht. So hat z. B. hier



der weisse Thurm dem schwarzen König Schach geboten. Schwarz stellt nun seinen Thurm neben den König, wodurch die Angriffslinie des Thurmes unterbrochen ist. Man sagt in diesem Fall: „Schwarz hat das Schach durch den Thurm gedeckt.“

Drittens: indem man den König, wie bereits vorstehend in einigen Stellungen angegeben, einen Schritt bewegt.

Ist keine von diesen drei Möglichkeiten für Schwarz vorhanden, so ist der König schachmatt.

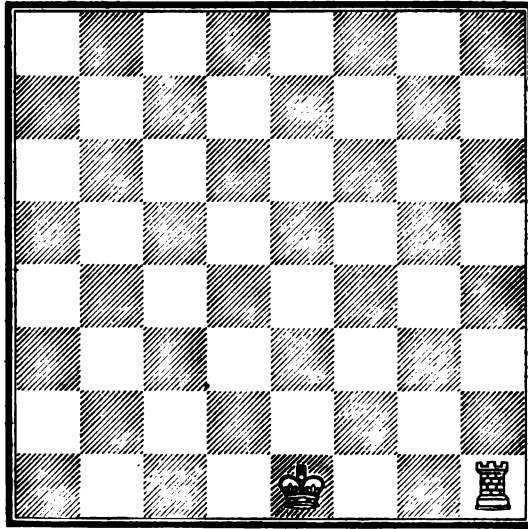
### Die Rochade.

Diese wichtige Bewegung kann aus Gründen, die gleich ersichtlich sein werden, erst nach der Erklärung des Schachbietens den Lernenden mitgeteilt werden. Jeder Spieler hat nur einmal in jeder Partie das Recht, von der Rochade Gebrauch zu machen. Der Zug, dem man diesen Namen giebt, besteht aus einer gleichzeitigen Bewegung des Thurms und des Königs, und zwar nur von den Feldern aus, auf denen sie sich bei der Aufstellung der Steine befinden. Die Rochade kann mit dem Thurm zur Rechten, oder auch mit dem zur Linken des Königs vollzogen werden. Die ganze Operation ist folgende:

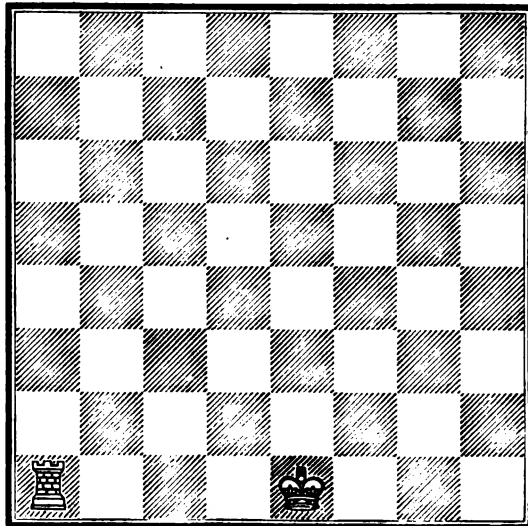
2. Der König begiebt sich von seinem Platze auf das dritte Feld der<sup>1.</sup> Randlinie, auf der er steht, und der Thurm stellt sich auf die andere Seite neben ihn.

Wird die Rochade nach der Seite vollzogen, auf der die Dame steht, so wird sie die lange, im andern Fall die kurze Rochade genannt. Der Deutlichkeit wegen werden folgende Zeichnungen gegeben.

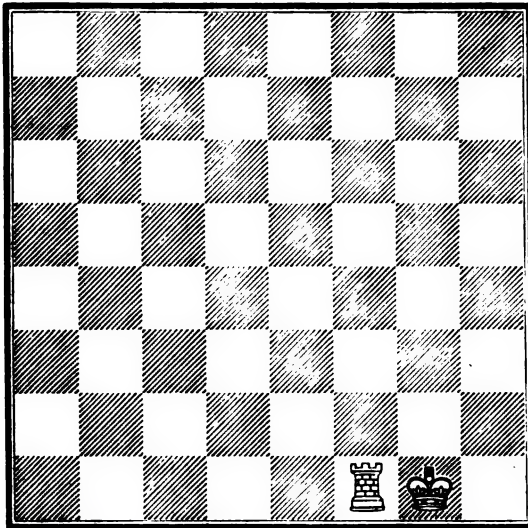
Stellung vor der kurzen Rochade.



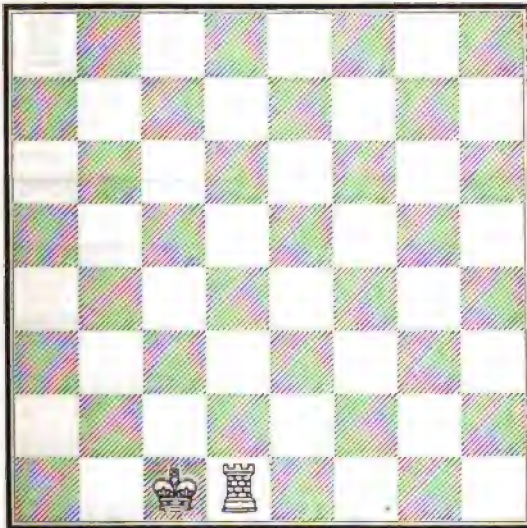
Stellung vor der langen Rochade.



**Vollzogene Rochade nach der kurzen Seite.**



**Vollzogene Rochade nach der langen Seite.**



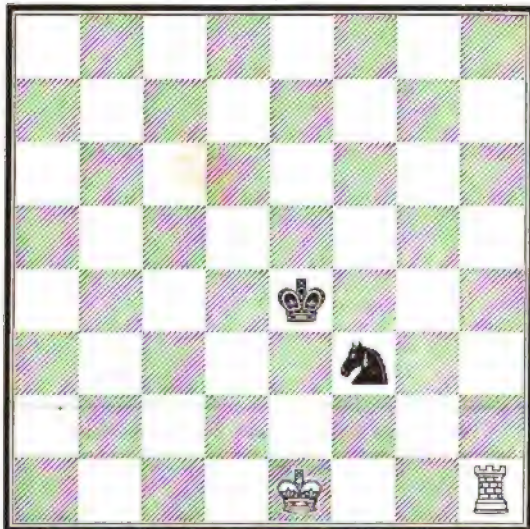
Die Rochade ist in folgenden Fällen unzulässig:

1. Wenn der König im Schach steht, d. h. er darf sich dem Schach nicht durch die Rochade entziehen.
2. Wenn der König bereits einen Zug gemacht hat.
3. Wenn der Thurm bereits einen Zug gemacht hat.
4. Wenn der König über oder auf ein Feld der Randlinie gehen müsste, auf welches ein feindlicher Stein schlagen kann.

5. Wenn auf der Randlinie zwischen dem Könige und dem Thurm eine andere Figur sich befindet.

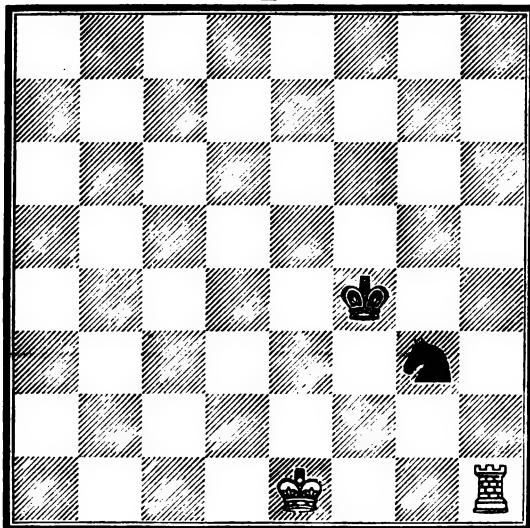
(Der Thurm kann demnach zum Rochiren benutzt werden, wenn er selbst angegriffen ist, oder über ein angegriffenes Feld gehen muss.)

I



In No. I. steht der weisse König im Schach, das ihm eben der Springer geboten, er darf daher nicht rochiren.

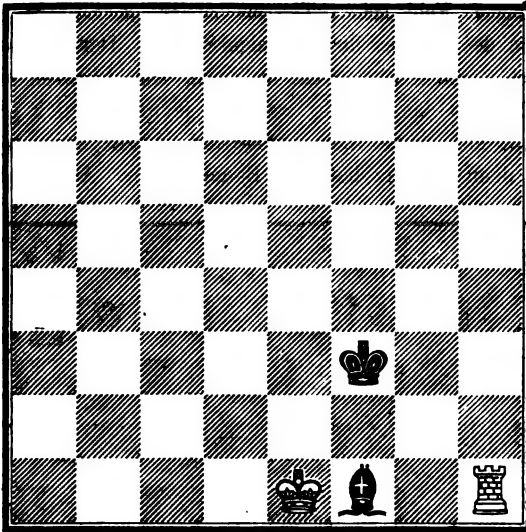
II.



In No. II. bestreicht der Springer das Feld neben dem König, über das er hinweggehen müsste und die Rochade ist daher unzulässig.



III.



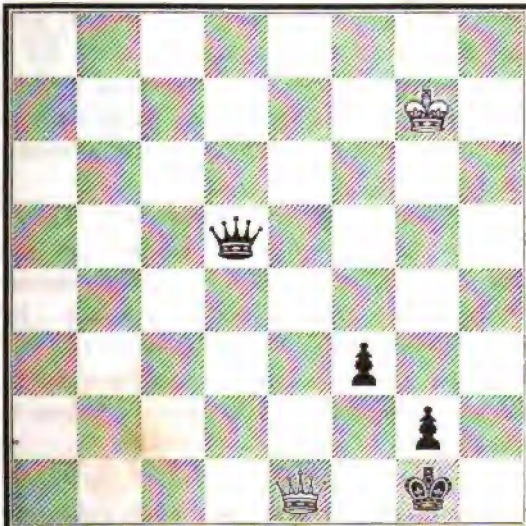
Ebenso in No. III., weil zwischen dem Könige und Thurm ein Läufer steht.

#### 4. Unentschiedene Spiele, patt.

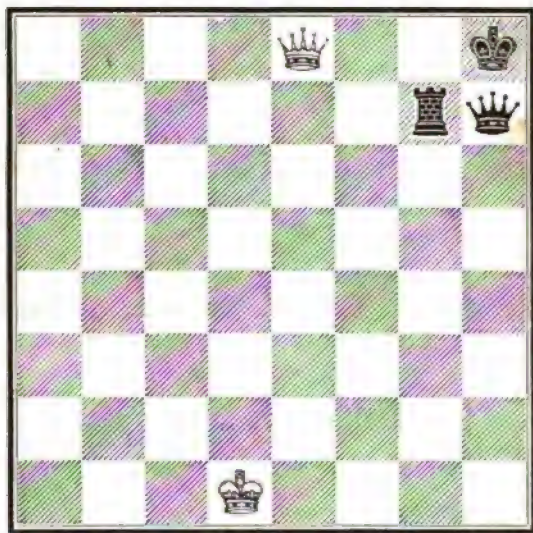
Es ist nicht immer möglich, dass einer von beiden Spielern den andern matt setzt, und zwar:

1. im Falle ein sogenanntes ewiges Schach gegeben wird.

In dieser Stellung z. B.



hat die weisse Dame eben dem schwarzen König Schach geboten. Dieser ist genöthigt, auf das 7. Feld seines Thurms zu gehen, alsdann giebt die Dame auf dem 4. Felde des Thurms ihres Königs Schach. Der schwarze König muss nun auf das Feld, welches er eben verlassen, zurückkehren, und die weisse Dame wiederholt dann das Schach, welches sie ursprünglich gegeben u. s. w. Wäre Weiss nicht im Stande, dieses ewige Schach zu geben, so müsste er die Partie verlieren, denn Schwarz hat zwei Bauern mehr. Auch in folgendem Falle

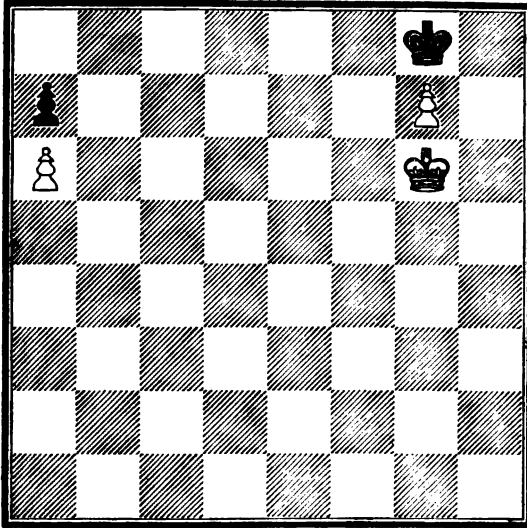


ist Weiss im Stande, ein ewiges Schach zu bieten, wie dem Lernenden leicht ersichtlich sein wird. Wäre dies nicht möglich, so würde Schwarz durch das Uebergewicht eines Thurms das Spiel gewinnen.

2. Wenn beiderseitig dieselben Züge wiederholt werden. Es geschieht dies, wenn jeder von beiden Spielern durch einen andern Zug, der von dem früher im selben Falle gemachten abweicht, die Partie zu verlieren fürchtet.
3. Wenn schliesslich ein Spieler ein numerisches Uebergewicht hat, jedoch hiermit nicht im Stande ist, das Matt zu erzwingen. Dieser Fall tritt z. B. ein, wenn ein Spieler zuletzt ausser seinem Könige einen Springer oder einen Läufer übrig behält. Eine Anzahl derartiger Fälle wird bei den Endspielen erörtert.
4. Wenn ein Spieler in gewissen Fällen, in denen das Matt sich erzwingen lässt, aus Unkenntniss des richtigen Verfahrens binnen 50 Zügen nicht matt setzt.
5. Wenn einer der beiden Könige in die Lage geräth, weder einen seiner Steine ziehen zu können, noch seinen König anders, als in die Schlage-

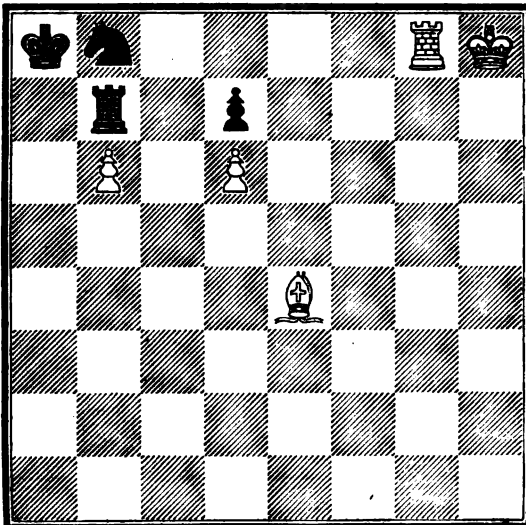
Richtung eines feindlichen Steines, während vorher kein Schach geboten ward. Einen König, der in diese Lage geräth, nennt man patt.

I.



In No. I. ist z. B. Schwarz am Zuge. Der Bauer kann jedoch nicht ziehen und der König nicht anders, als so, dass er im nächsten Zuge geschlagen würde. Dabei steht er aber jetzt nicht im Schach und ist daher patt.

II.





In No. II. ist Schwarz patt. In No. III. und IV. kann mittelst einer zwangweise herbeigeführten Pattstellung das Spiel unentschieden gemacht werden. Die Lösung findet man in den Endspielen.

## III.



Weiss zieht und macht remis. (Mendheim).

## IV.



Weiss zieht, und macht remis.

## 5. Einige im Spiel übliche Benennungen und Ausdrücke.

**Am Zuge** ist derjenige, der einen Zug machen muss.

**Angegriffen** ist ein Stein, der von einem feindlichen genommen zu werden bedroht ist.

**Gedeckt** wird er, indem man mit einem andern Stein ihm so zur Hülfe kommt, dass der feindliche Stein, nachdem er den angegriffenen geschlagen, gleichfalls geschlagen werden kann. Ein Stein wird häufig mehrfach angegriffen und gedeckt. Wie bereits angeführt, deckt man ein Schach, indem man die Angriffslinie eines feindlichen Steines auf den König durch das Dazwischenstellen eines Steines unterbricht.

**Einsteht** ein Stein (oder steht en prise), wenn er ungedeckt ist, und von einem Stein des Gegners genommen werden kann.

**Geopfert oder eingestellt** wird ein Stein, wenn man ihn absichtlich preisgibt. Natürlich thut man dies nur, um sich von einer Gefahr zu befreien, oder sich einen Vortheil zu verschaffen, der den Verlust des Steines aufwiegt.

**Offiziere** nennt man sämtliche Figuren zum Unterschiede von den Bauern.

**Leichte Figuren oder leichte Offiziere** heissen die Springer und Läufer im Gegensatze zur Dame und den Thürmen.

**Die Qualität** hat derjenige Spieler gewonnen, dem es gelingt, für eine leichte Figur einen Thurm des Gegners einzutauschen.

**Tempo** heisst eigentlich Zeit. Ein Tempo gewinnen, also Zeit gewinnen. Man versteht hierunter meistens die Zeit zu einem Zuge wahrnehmen, durch den ein bestimmter Zweck früher erreicht wird, als es ohne ihn geschehen könnte.

**Offene und geschlossene Partie** (siehe den Anfang der II. Abtheilung).

**Roi deponillé.** Ein Ausdruck, der jetzt bedeutungslos ist, zur Bezeichnung eines Königs, der sämtliche Figuren und Bauern verloren hat.

**Centrum, die Mitte,** Bauern-Aufstellung auf der Mitte des Brettes.  
**remis,** unentschieden.

**Position,** Stellung.

**Opposition.** Entgegenstellung des Königs im Endspiele. (S. d. Endspiele).

**Gambit.** Preisgeben eines Bauern in den ersten Zügen des Spiels. (S. d. Gambitspiele).

**Giuoco piano.** Siehe diese Eröffnung.

**Fesseln, nageln.** Man sagt, die Läufer fesseln oder nageln, wenn sie eine feindliche Figur so angreifen, dass diese nicht ziehen kann, ohne den König in Schach zu stellen, oder eine wichtigere, als die angegriffene preiszugeben.

**Tauschen.** Einen Stein schlagen mit einem Stein von gleichem Werthe, der von dem Gegner genommen werden kann.

**Flügel (Flanke).** Man pflegt die Steine, die auf der rechten Seite des Königs stehen, den Königsflügel, und die auf der linken, den Damenflügel zu nennen.

**Mittelbauern** sind die e- und d-Bauern.

**en passant.** Im Vorübergehen.

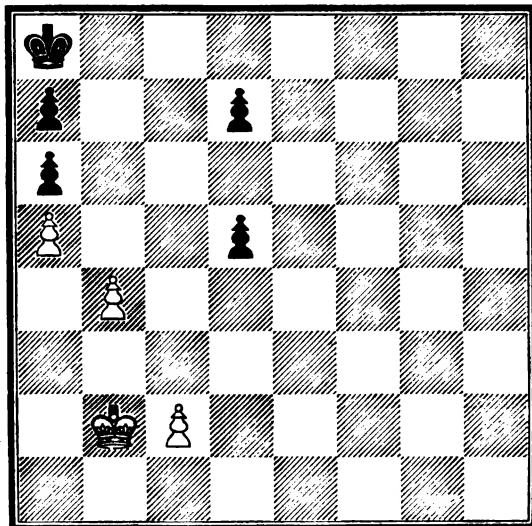
**j'adoube.** Ich stelle zurecht, ordne.

**Einen Bauer stossen, poussiren, avanciren,** heisst ihn ziehen.

**pion marqué.** Ein bezeichneter Bauer.

**Ein Doppelbauer** werden zwei Bauern von derselben Farbe genannt, die auf einer Reihe hinter einander stehen. Es bleibt sich gleich, wie viel Felder zwischen beiden liegen.

**Gebundene Bauern** sind Bauern derselben Farbe auf aneinander anstossenden Reihen, von denen einer den andern deckt. Man nennt sie häufig auch schon gebunden, wenn eine Stellung, in der dies stattfindet, herbeigeführt werden kann. In der folgenden Zeichnung



hat Weiss drei gebundene und Schwarz zwei Doppelbauern.

**Isolirt** ist ein Bauer, wenn seine beiden Nachbarbauern bereits geschlagen sind, oder ihn zu seiner Deckung nicht mehr erreichen können.

**Rückständig** ist er, wenn er seine Nachbarbauern nicht erreichen kann, ohne einen feindlichen Bauer zu passiren.

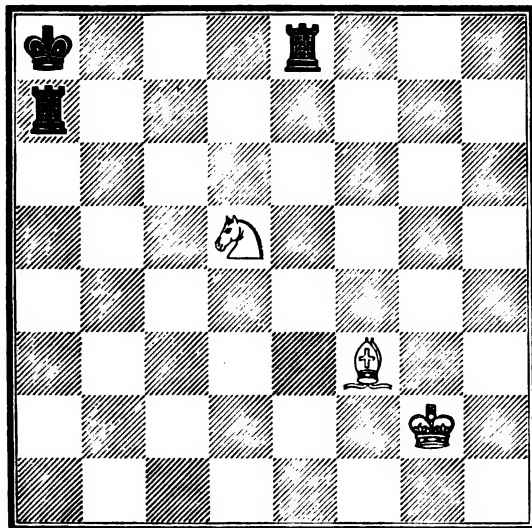
**Ein Freibauer** heisst ein Bauer, der die Schlaglinie eines feindlichen Bauern nicht mehr zu passiren hat.

**Ein Bauer geht in die Dame oder zur Dame,** heisst, er hat ein Randfeld des feindlichen Lagers erreicht, woselbst er, wie in den Regeln vorgeschrieben, sich in eine beliebige Figur verwandeln muss.

**Eine Gabel** ist die Stellung, in der ein Bauer gleichzeitig zwei Figuren angreift.

**Ein Abrugsschach** giebt ein Stein, dessen gegen den feindlichen König gerichtete Angriffslinie von einem andern Steine der eigenen Farbe unterbrochen

ist, sobald dieser einen Zug macht. Gibt letzterer ebenfalls dem Könige Schach, so nennt man dies ein **Doppelschach**.



Wenn z. B. in dieser Stellung der Springer eine Bewegung macht, so wird der weisse Läufer frei und giebt dem schwarzen König Schach. Geht der Springer aber auf ein Feld, auf dem er selbst dem schwarzen König Schach sagt, so findet ein Doppelschach statt; denn der Läufer giebt gleichzeitig Schach.

Die Abzugsschachs gehören zu den gefährlichsten Angriffszügen, denn der abziehende Stein kann beliebige Punkte ungestraft einnehmen, weil der Gegner im nächsten Zuge sich erst gegen das Schach der freigewordenen Figur decken muss.

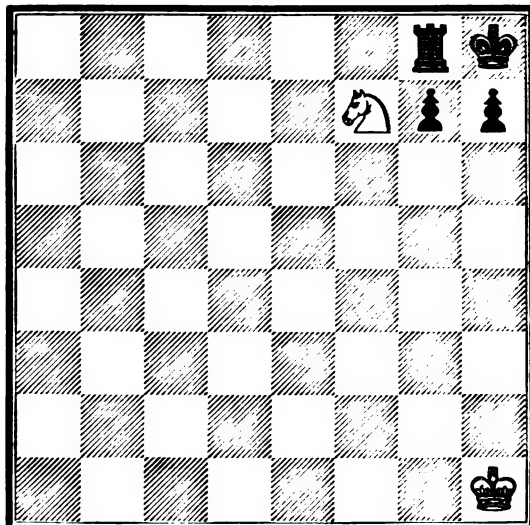
In dieser Stellung z. B.



zieht Weiss mit dem Thurm ab, und greift die schwarze Dame auf der feindlichen Randlinie an. Da nun die weisse Dame gleichzeitig Schach bietet, so muss der schwarze König vorläufig einen Zug machen, und Weiss gewinnt die Dame. In folgender Stellung wird mit einem Doppelschach gleichzeitig Schachmatt gesagt, wenn nämlich der weisse Thurm auf die feindliche Randlinie geht.



Ein **ersticktes Matt** giebt der Springer, wenn alle Felder, die den feindlichen König umgeben, von seinen eigenen Steinen besetzt sind. Dieser Fall tritt namentlich auf Eckfeldern ein. Die Stellung ist etwa folgende.



## 6. Die Bezeichnung des Brettes und der Figuren.

Die Bezeichnung, die hienach theilt werden soll, ist in Deutschland allgemein üblich und verdient wegen ihrer Einfachheit und Klarheit vor allen Uebrigen den Vorzug. Man setzt an, der Spieler, dem das weisse Spiel gehört, habe vor seinem Heerlager Platz genommen, alsdann nennt er die äusserste Randfelderreihe zu seiner Linken a, die an diese angrenzende Felderreihe b, die nächste c und so fort. Die äusserste Randfelderreihe zu seiner Rechten heisst dann h. Ferner numerirt er die Felder jeder einzelnen Reihe mit den Zahlen von 1 bis 8, und zwar nennt er 1 diejenigen Felder, auf denen seine Figuren, 8, diejenigen, auf welchen die Figuren seines Gegners stehen. Demgemäss hat jedes Feld eine doppelte Bezeichnung, bestehend aus einem Buchstaben, der die Reihe bestimmt, zu der es gehört, und aus einer Zahl, welche angiebt, das wievielte Feld dieser Reihe gemeint ist. Folgendes Brett enthält die Bezeichnung jedes Feldes.\*)

a8	<b>b8</b>	c8	<b>d8</b>	e8	<b>f8</b>	g8	<b>h8</b>
<b>a7</b>	b7	<b>c7</b>	d7	<b>e7</b>	f7	<b>g7</b>	h7
<b>a6</b>	b6	c6	<b>d6</b>	e6	<b>f6</b>	g6	<b>h6</b>
<b>a5</b>	b5	<b>c5</b>	d5	<b>e5</b>	f5	<b>g5</b>	h5
a4	<b>b4</b>	c4	<b>d4</b>	e4	<b>f4</b>	g4	<b>h4</b>
<b>a3</b>	b3	<b>c3</b>	d3	<b>e3</b>	f3	<b>g3</b>	h3
a2	<b>b2</b>	c2	<b>d2</b>	e2	<b>f2</b>	g2	<b>h2</b>
<b>a1</b>	b1	<b>c1</b>	d1	<b>e1</b>	f1	<b>g1</b>	h1

Um zu bezeichnen, wie gezogen ist, giebt man den Namen des Feldes an, auf dem der Stein gestanden hat, und verbindet ihn durch einen Strich mit demjenigen des Feldes, auf das er gegangen ist. Demnach heisst:

d2 — d4,

der auf d2 stehende Bauer geht nach d4. Wenn der ziehende Stein eine Figur ist, so setzt man seinen Anfangsbuchstaben hinzu:

K heisst König,

T heisst Thurm,

D „ Dame,

L „ Läufer,

S heisst Springer.

\*) Die fettgedruckten Buchstaben bezeichnen die schwarzen Felder.

Wenn Schach gegeben wird, so wird ein Kreuz

hinter dem Zuge gemacht, der es giebt.  
 Die Rochade nach der kurzen Seite wird durch  
 0 — 0

und die nach der langen Seite durch

0 — 0 — 0 bezeichnet.

Sobald genommen ist, wird statt des Bindestriches: nimmt oder  
 n. geschrieben.

Wenn ein Bauer zur Dame geht, so wird hinter seinem Zuge der Anfangsbuchstabe desjenigen Offiziers angegeben, zu dem er gemacht ist. Also z. B.

e7 — e8D heisst:

der Bauer geht von e7 nach e8 und macht eine Dame.

## 7. Bemerkungen über den Werth der Steine.

Man muss die Figuren im Allgemeinen so aufstellen, dass sie Angriffe auf schwache Punkte des Gegners richten oder die schwachen Punkte im eigenen Lager am wirksamsten vertheidigen. In den Erörterungen über jede einzelne Figur werden die Felder, auf denen sie mit Vortheil stehen, angegeben, freilich nur andeutungsweise, denn alle Eigenthümlichkeiten der Figuren in diesen und jenen Spielwendungen vollständig darzulegen, ist unmöglich. Es kann daher nur Dasjenige Erwähnung finden, was so häufig wiederkehrt, dass man es sich mit Vortheil zur Anwendung für künftige Fälle einprägt.

Es ist schon mehrfach des Angriffs und der Vertheidigung erwähnt worden. In der That, da jeder Spieler zu gewinnen oder den Verlust abzuwenden sucht, so hat das ganze Spiel den Charakter fortgesetzter Angriffe und Vertheidigungen, jedoch wechseln die Rollen sehr häufig. Der ursprüngliche Angreifer verwandelt sich in den Vertheidiger und dieser in den Angreifer. In derselben Partie findet solcher Wechsel der Positionen bisweilen mannigfach statt. Die Vertheidigung hat stets auch eine mehr oder minder starke Angriffs-Tendenz, so dass man meistens nur von Angriffen und Gegenangriffen sprechen müsste. In manchen Spielen wird auf jeden Angriff mit einem eben so starken Gegenangriff geantwortet, d. h. mit einem Zuge, der die Gefahr abwehrt und mit einer eben so grossen den Gegner bedroht. Wenn man einen Angriff consequent durchführen will, so darf man vor allen Dingen nicht durch einen überflüssigen Zug die Zahl der nothwendigen Züge unterbrechen. Thut man dies, so giebt der Zeit- oder Tempo-Verlust dem Gegner häufig Gelegenheit, zu seiner Vertheidigung Hilfsmittel anzuwenden, die ihm sonst nicht zu Gebote standen. Man kann häufig mit sehr geringen Kräften einen energischen Angriff unterhalten, alsdann lasse man sich nicht in der Fortsetzung desselben durch die



Betrachtung der noch nicht genügend entwickelten Streitkräfte unterbrechen und zu einem sogenannten Entwicklungszuge veranlassen, sobald mit den bereits entwickelten Streitkräften zwingende Positionen eingenommen werden können. Man findet alsdann später genügende Gelegenheit, die versäumte Entwicklung nachzuholen, oder man hat bereits matt gesetzt, ohne ihrer bedurft zu haben. Haben die Positionen jedoch einen gleichgültigeren Charakter, so dass keine Gelegenheit zu scharfen, in einander verketteten Angriffszügen gegeben ist, alsdann unterlasse man nicht, sämtliche Figuren gleichmässig zu entwickeln.

### Der König.

Wie aus der Erklärung vom eigentlichen Zweck des Spiels hervorgeht, ist der König die Seele des ganzen Spiels, und man kann daher niemals mit zu grosser Sorgfalt die Lage, in der er sich befindet, und die Gefahren, denen er ausgesetzt ist, einer Untersuchung unterziehen. Man hüte den König vor Doppel- und Abzugsschachs. Wenn dem König Schach geboten wird, so decke man, im Falle die Wahl freisteht, lieber mit einem Stein, der den schachbietenden Stein schlagen kann, als mit einem Stein, der dies nicht thut. Man gebe dem feindlichen König niemals ein zweckloses Schach. Ist man im Stande, durch Schachbieten den feindlichen König von seinem Platze zu treiben, bevor er rochirt hat, so thut man meistens gut, es nicht zu unterlassen. Sobald man Gelegenheit hat, Steine oder Figuren zu erobern, so verfehle man nicht zu prüfen, ob diese Erwerbungen nicht Umstände herbeiführen, die die Stellung des Königs gefährden, und ob nicht gar der Gegner mit der Absicht durch lebhaft angegriffen auf den König sich zu entschädigen, jene Figuren oder Steine preisgegeben hat.

Hieraus folgt selbstverständlich, dass man stets den feindlichen König im Auge haben und stets untersuchen muss, ob die Lage nicht irgend welche Mittel bietet, mit Aufwendung aller Kräfte seine Stellung zu verschlechtern und das Matt herbeiführen.

Im Anfang und in der Mitte des Spiels ist nichts gefährlicher und zweckloser, als den König vorwärts, nach der Mitte des Brettes zu, oder gar über diese hinaus zu bewegen. Nur zu leicht ist es alsdann den vereinigten Angriffen der feindlichen Figuren und Bauern möglich, ihn matt zu setzen oder seinem Spiele entscheidende Verluste zuzufügen. Wird er genöthigt seinen Platz zu verlassen, so berücksichtige man diese Gefahren, und suche ihn, wenn irgend möglich, auf die ersten und zweiten Reihen zurückzuführen. Diese Regel hat natürlich nur eine allgemeine Bedeutung. Es giebt viele besondere Fälle, in denen es fehlerhaft wäre, ihr zu entsprechen. Man wird jedoch immer gut thun, genau zu untersuchen, ob die Umstände ein Abweichen von der Regel rechtfertigen. Zu den Ausnahmen gehören gewisse Gambit-Spiele, in denen der König frühzeitig seinen Platz verlässt, um hiedurch Angriffe seiner Figuren zu erleichtern. Eine frühzeitige Rochade ist im Allgemeinen sehr vortheilhaft, und zwar, weil



hiedurch sämmtliche Figuren mit einander verbunden werden, und der König, in der Ecke oder auf dem Springerfelde aufgestellt, den feindlichen Figuren weniger Spielraum zum Angriff, als auf den Mittelfeldern darbietet. Es versteht sich von selbst, dass auch diese sehr wichtige Regel nicht blindlings befolgt werden darf, sondern stets genau überlegt werden muss, ob der König nicht nach der Rochade in eine schlimmere Lage geräth, als diejenige ist, in der er sich befindet. Die Rochade nach der kurzen Seite ist meistens die günstigere und zwar, weil wegen der frühzeitigen Entwicklung des Königs-Springers und -Läufers die Gelegenheit zu ihr zuerst sich bietet. Bisweilen ist jedoch die Rochade nach der langen Seite vorzuziehen, und zwar, wenn die Königsseite durch feindliche Angriffe gefährdet ist, oder aber, wenn man selbst die Bauern des Königs-Flügels zu Angriffen gegen den feindlichen König, der nach derselben Seite rochirt hat, verwenden will. Meistentheils bilden die vollzogenen Rochaden den Uebergang von der Eröffnung zur Mitte der Partie, denn alsdann wissen die Gegner, wohin sie ihre Angriffe zu richten haben. Das Spiel hat eine feste Gestaltung angenommen, und es kann der Schwerpunkt aller Combinationen nicht mehr plötzlich von dem einen Ende des Brettes zum andern verlegt werden. Es giebt Umstände, unter denen es nachtheilig ist, überhaupt zu rochiren, indem die Stellung auf dem Mittelfelde die meiste Sicherheit bietet. Man sage sich daher von dem Vorurtheile los, dass man durchaus und unter allen Umständen rochiren müsse, man betrachte vielmehr die Rochade als eine vortheilhafte Befugniss, von der man meistentheils guten Gebrauch machen kann, deren man jedoch auch, wenn es andere Interessen gebieten, entrathen muss. Es giebt Fälle im Gambit und in einigen andern Spielen, in denen der König vortheilhaft von seinem Platze aus nach f2 oder f7 geht. Mit diesem und ähnlichen Zügen wird zwar die Rochade freiwillig aufgegeben, jedoch häufig das eigentliche Ziel der Rochade erreicht, nämlich den Thurm mit den andern Figuren zu verbinden. Es geschieht dann wohl nicht selten, dass in der weiteren Folge der Züge der König in dieselbe Lage geräth, als ob eine Rochade stattgefunden hätte. Man pflegt eine solche Situation eine künstliche Rochade zu nennen.

Sobald der König rochirt hat, muss man eine besondere Aufmerksamkeit den ihn deckenden g- und h-Bauern schenken. Es ist bisweilen sehr erspriesslich, sie gar nicht in Bewegung zu setzen, indessen ist beinahe in den meisten Spielen die Bewegung des h-Bauern einen Schritt vorwärts nothwendig, und zwar zur Vertheidigung gegen gewisse Angriffe, und auch zur Freimachung des Feldes, das er eingenommen, für den König selbst. Jedoch der Zug h2—h3 darf nicht ohne klare Begründung gemacht und nicht, wie dies oft von Seiten schwächerer Spieler geschieht, als eine unerlässliche Ergänzung des Rochadezuges angesehen werden. Andererseits ist die Abneigung, welche neuerdings von guten Spielern gegen diesen Zug im Allgemeinen gehegt wird, und zwar wohl gerade deshalb, weil er zu den Gemeinplätzen schlechter Spieler ge-

hört, eine übertriebene. Oft thut man besser, den h-Bauer nach h4, als nach h3 zu ziehen, um einen Angriff zu unternehmen, oder zu unterstützen. Es hängt dies von besondern Umständen ab. Auch bringen es diese oft mit sich, dass man sowohl den h-, als auch den g-Bauer zum Angriff auf die gegenüber liegende feindliche Flanke in Bewegung setzt. Diese Unternehmungen gehören zu den kühnsten und gefährlichsten, weil der entblösste König nur zu leicht das Opfer feindlicher Gegenangriffe werden kann. Sobald die Rochade nach der kurzen Seite geschehen ist, und der feindliche Läufer das Feld f2 oder f7 bestreicht, bringe man, wenn es irgend geht, den König in die Ecke, oder auf ein anderes, etwa ihm freistehendes Feld, um den f-Bauer stossen und ihm die häufig nur zu wichtige Betheiligung an dem Zusammenspiel der übrigen Steine zu gewähren.

Die Umstände, unter denen die Rochade nachtheilig ist, lassen sich nicht specialisiren. Jedoch halten wir den Fall für erwähnenswerth, wenn der feindliche Springer und Läufer den Punkt f2 (f7) angreifen und der feindlichen Dame das Feld h5 oder h4 zugänglich ist, der h-Bauer aber weiter keine Deckung hat. In diesem Falle hüte man sich vor der Rochade, weil die Dame sich dann auf das Feld h5 (h4) begiebt, und auf h7 (h2) Matt droht, gleichzeitig aber auch den Bauer f7 (f2) zum dritten Male angreift. Diese Stellung kehrt häufig wieder, und die Rochade führt beinahe immer zum Verluste der Partie. Die Rochade nach der langen Seite hat die Eigenthümlichkeit, dass der König nach ihr ein Feld weiter von der Ecke entfernt ist, als nach der kurzen Rochade, und dass daher der Bauer a2 (a7) durch den König keine Deckung erhält. Es ist bisweilen gut, zu prüfen, ob nicht der feindliche Damenläufer nach geschehener langen Rochade die Felder b1 (b8), c2 (c7) auf eine verderbliche Art bestreichen kann.

Im Endspiele wird die Art, in der der König sich am Spiel betheiligt, eine andere. Die Vorsicht, mit der man bis dahin nöthig hatte, ihn vom Kampfplatze fern zu halten und vor den Angriffen zahlreicher Figuren sicher zu stellen, wird durch die Vereinfachung des Spiels, und die leichte Ueberschaubarkeit derjenigen Gefahren, die er auch jetzt noch zu vermeiden hat, beschränkt. Hierdurch wird es ihm möglich, die Kräfte, die er selbst als Figur besitzt, zur Unterstützung seines Spiels zu benutzen. Er wird als ein starker Offizier zum Avancement und zur Deckung der Bauern, auch zum Angriff gegen feindliche Figuren, deren zwei er oft mit Vortheil angreift, verwandt, und meistens hängt in diesem Theile der Partie von seinen Bewegungen ihr Schicksal ab. Namentlich findet dies statt, wenn auf beiden Seiten nur noch Bauern übrig sind, alsdann entscheidet der Umstand, welche Stellung ein König dem andern gegenüber einnehmen kann (Opposition). Hierüber findet man in dem Abschnitt über Endspiele genauere Auskunft. Die Stärke des Königs ist der einer kleinen Figur etwas überlegen.

### Die Königin oder Dame.

Diese Figur ist die stärkste, indem sie auf jedem Platze, den sie einnimmt, so viel Felder beherrscht, wie ein Thurm und ein Läufer gemeinschaftlich auf demselben beherrschen würden. Dazu kommt, dass sie abwechselnd, je nachdem sie ein weisses oder schwarzes Feld einnimmt, bald die Kraft des weissen, bald die des schwarzen Läufers besitzt. Man thut nicht gut, die Dame zu frühzeitigen Angriffen von ihrem Platze zu entfernen. Sie wird dann leicht von den kleinen Figuren des Gegners zurückgedrängt, und der voreilige Angriff bestraft sich durch Tempo- und andere Verluste. Im Allgemeinen möge namentlich der Anfänger sich vor Doppelschachs hüten, deren Opfer die Dame leicht wird. Ferner vor den Schachs, die der Springer, oder der Läufer gleichzeitig der Dame und dem Könige geben können. Je wichtiger das Eingreifen der Dame in die Verwicklung der Combinationen ist, desto sorgfältiger muss der Zeitpunkt ihrer Betheiligung hieran erwogen werden. Es ist gleich schädlich dies zu früh oder zu spät geschehen zu lassen. Vor allen Dingen entferne man nicht die Dame zu weit aus dem Spiele und lasse sich nicht durch den Gewinn von Bauern, ja selbst von Figuren verleiten, sie von solchen Combinationen fern zu halten, bei deren Mitwirkung sie nothwendig ist. Ein sehr starkes Angriffsfeld der Dame ist h5 (h4), theils um daselbst vor der Rochade des Gegners verderbliche Schachs zu geben, theils um nach der Rochade desselben gegen das Feld h7 (h2) Angriffe zu richten. In gewissen Gambit-Spielen, namentlich im Gambit des Königs-Läufers muss die Dame sogar schon frühzeitig mit Schach das Feld h5 (h4) einnehmen. (Siehe hierüber die Gambit-Spiele.)

Zu Anfang des Spiels gehört das Feld b3 (b6) zu denjenigen, die sie mit Vortheil zur Eröffnung eines Angriffs benutzt, besonders wenn der Läufer auf c4 (c5) steht. Alsdann giebt sie dem Angriff desselben auf den Punkt f7 (f2) den eigentlichen Nachdruck und greift gleichzeitig den Punkt b7 (b2) an. In den sogenannten geschlossenen Spielen nimmt die Dame auf b6 (b3) ein für den Nachziehenden zu seiner Vertheidigung und Eröffnung eines Gegenangriffs besonders werthvolles Feld ein, indem sie die Stützung des vorgeschobenen Königsbauern durch den d-Bauer und gleichzeitig den Punkt b2 (b7) gefährdet. Wenn man mit der Dame frühzeitig auf das Feld e2 (e7) geht, was oft mit Vortheil geschieht, damit der Gegner in der Bildung eines Centrums verhindert sei, oder auch um einen Mittelbauer zu decken, so berücksichtige man stets, im Falle der Gegner bereits rochirt hat, die Gefahr eines der Dame und dem Könige gleichzeitig zu gebenden Schachs durch den feindlichen Thurm. Auch lasse man nicht ausser Acht, ob sie von einem feindlichen Läufer auf a6 (a3) verdrängt werden kann. Auf dem Felde c2 (c7) nimmt die Dame bisweilen vortheilhaft Platz, um Angriffe des Läufers gegen die Rochade des feindlichen Königs zu unterstützen, namentlich, wenn der Bauer h7 (h2) bereits nach h6 (h3) gegangen ist. Das Feld c2 (c7) ist der Dame besonders zu empfehlen

zu Angriffen gegen das Feld h7 (h2), sobald der Gegner rochirt hat. Der Angriff der Dame ist auf diesen Punkt um so nachhaltiger, je schwieriger es meistens den feindlichen Figuren ist, sie von diesem Platze zu vertreiben. Aehnlich verhält es sich mit dem Felde d3 (d6). Auch auf a4 (a5) nimmt sie wichtige Angriffs- und Vertheidigungsstellen ein, und gefährdet, daselbst Schach bietend, direct oder indirect den feindlichen auf a5 (a4) postirten Damenspringer. Meistens nimmt die Dame in den Eröffnungen auf dem Felde f3 (f6) keinen sehr vortheilhaften Platz ein, indem sie daselbst den Königs-Springer und den f-Bauer im Vorrücken behindert. Eine Ausnahme machen das Zweispringer-Spiel und einige Gambits, in denen die Dame dieses Feld mit Vorthail einnimmt. Auch ist es in gewissen Vertheidigungen der Springerspiele (des schottischen und Evans Gambits) für die Dame nützlich, zur Deckung der f-Bauern sich nach f6 (f3) zu begeben. Die zweite Felderlinie ist für die Dame besonders zur Deckung ihrer eigenen Bauern günstig, ebenso gefährlich ist sie den feindlichen Bauern, wenn sie auf die 7te Linie gelangt ist.

Die Dame allein kann den entblösten feindlichen König nicht Matt setzen. Sie braucht jedoch zu ihrer Unterstützung, um diesen Zweck zu erreichen, nur ihres eigenen Königs oder eines Bauern. Die meisten Partien werden bereits in der Mitte durch die Operationen der Dame entschieden, und mit ihrem Verlust ist meistens die Partie verloren. Um den Verlust der Partie aufzuhalten, einer verderblichen Situation ein Ende zu machen, ist man häufig genöthigt, die Dame für einige feindliche Figuren hinzugeben. Der Tausch der Dame gegen zwei Thürme ist in der Regel kein nachtheiliger, dagegen erzwingt die Dame meistens gegen zwei kleine Figuren, oder gegen einen Thurm und eine kleine Figur den Sieg.

Ein Thurm und ein Bauer kann unter bestimmten Umständen gegen die Dame remis halten. (Siehe die Endspiele.)

### Der Thurm.

Zu Anfang des Spiels ist der Thurm sehr wenig geeignet, durch seine Bewegungen mit Vorthail in das Spiel einzugreifen. Erst nach der Rochade kann er gut verwerthet werden zur Besetzung der e- und d-Linie. Je freier das Brett wird, um so grösser die Wirksamkeit der Thürme. Ihre Stärke wächst, wenn sie sich mit einander verbinden. Auf der d- und e-Linie sind sie neben einander sehr wirksam zur Unterstützung oder Erhaltung eines Angriffs. Wenn man beide frei bewegen kann, und es handelt sich darum ein bestimmtes Mittelfeld zu besetzen, so wähle man denjenigen Thurm, der dem andern Gelegenheit lässt, das zweite Mittelfeld zu besetzen, damit den Thürmen Gewalt über beide Mittelreihen gegeben ist. Ist man in der Rochade verhindert, so suche man den Thürmen durch Vorrücken des h- und a-Bauern Platz zu schaffen. Man hüte sich den Thurm ins Spiel zu bringen, sobald das Brett noch mit Figuren besetzt ist, denn er ist alsdann sehr unbehilflich, und kann

leicht von feindlichen Figuren oder Bauern erobert werden. Man übersehe jedoch keine Gelegenheit ihm eine freie Linie zu verschaffen. Namentlich nach geschehener Rochade suche man den f-Bauer zwei Schritt und weiter zu stossen. Häufig geht er über f, um auf g oder h die Angriffe seiner Dame oder anderer Figuren mit Nachdruck zu unterstützen. Man thut häufig gut, wenn der feindliche König rochirt hat, die eigenen seiner Rochade gegenüber stehenden Bauern zu opfern und zwar um den Thürmen Bresche zu machen. Sie sind unter solchen Umständen sehr gefährliche Angriffs-Figuren und geben häufig durch Opferungen ihrem Spiele einen siegreichen Erfolg.

Man suche Stellungen zu vermeiden in denen eine leichte Figur den König oder die Königin und den Thurm gleichzeitig angreift. Ebenso vermeide man einen auf beide Thürme gerichteten Doppelangriff eines Läufers oder eines Springers.

Auf den zweiten Linien steht der Thurm häufig sehr vortheilhaft, um die eigenen Bauern zu decken, oder um die feindlichen anzugreifen. Er greift meistens zwei Bauern an, und ist daher in ihrer Eroberung sehr geschickt.

Man hat stets einen grossen Werth auf die Verdoppelung der Thürme zu legen, dass heisst auf Besetzung freier Linien mit zwei Thürmen, die sich gegenseitig decken. In solchen Stellungen haben die beiden Thürme mindestens die Stärke einer Dame. Wenn ein Thurm eine freie Linie beherrscht, ein feindlicher Thurm aber sich ihm gegenüber stellt, um ihn zu verdrängen, so thut man gewöhnlich besser, diesen Thurm durch den andern zu decken, als ihn zu entfernen. Im Endspiel ist der Thurm im Stande, im Verein mit seinem Könige den entblösten feindlichen König matt zu setzen, was unter gleichen Umständen weder der Springer noch der Läufer vermag. Er hat auch in demselben die Kraft, den feindlichen König von der Ueberschreitung ganzer Linien zurück zu halten, ein Umstand, der im Endspiel von besonderer Wichtigkeit ist, sobald es sich darum handelt, den feindlichen König von der Unterstützung seiner Bauern abzuhalten.

Der Thurm ist etwa um die Hälfte stärker als der Springer oder der Läufer, etwas schwächer, als zwei Springer, oder ein Springer und ein Läufer; dagegen erheblich schwächer als zwei Läufer. Eine leichte Figur und ein Bauer ist ein wenig schwächer als der Thurm, dagegen eine leichte Figur und zwei Bauern mindestens eben so stark. Vier bis fünf Bauern sind an Stärke dem Thurm gleich, unter Umständen sind jedoch schon zwei vorgerückte, gebundene Bauern ihm überlegen.

In den meisten Fällen macht schliesslich der Läufer oder der Springer gegen den Thurm remis. Ebenso der Thurm gegen zwei Springer, oder Springer und Läufer; gegen zwei Läufer, ja selbst gegen Thurm und Läufer und gegen Thurm und Springer. (Siehe hierüber die Endspiele.) Im Interesse einer Verbesserung der Stellung ist es bisweilen vortheilhaft, einen Thurm für eine kleine Figur, d. h. die Qualität, zu geben.

Wenn im Endspiele Thürme gegen die Dame übrig bleiben, so halte man sie gebunden, oder auf gedeckten Plätzen, weil die Dame sehr leicht Gelegenheit hat, sie durch Schachs zu erobern.

### Der Springer.

Der Springer greift in alle Theile des Spiels beinahe mit gleicher Lebhaftigkeit ein. Er ist die einzige Figur, die sich noch vor den Bauern in Bewegung setzen kann.

Der Königs-Springer pflegt mehr zum Angriff, der Damen-Springer mehr zur Vertheidigung benutzt zu werden, jedoch wechseln sie im Laufe der Partie häufig die Rolle. Der Königs-Springer nimmt in den meisten Spielen am besten auf f3 (f6) Platz. Auf diesem Felde beherrscht er die sehr wichtigen Felder d4 (d5) e5 (e4) g5 (g4) h4 (h5). Das Feld g5 (g4) ist für ihn ein sehr vortheilhafter Angriffspunkt auf die Felder f7 (f2) h7 (h2), besonders, wenn der feindliche König bereits nach seiner kurzen Seite rochirt hat. Philidor pflegte diesen Springer nicht eher auf das Feld f3 zu setzen, als bis der Bauer f2 bereits von seinem Platze entfernt war. Wie sich jedoch herausgestellt hat, ist dieses Princip ein irrthümliches. Es giebt indessen einige Spiele, in denen man den Springer auch über e2 (e7) oder über h3 (h6) ins Spiel bringt. Ersteres thut man, wenn man Gelegenheit hat den f-Bauer bald in Bewegung zu setzen, woran ihn die Stellung des Springers auf f3 (f6) behindern würde, auch wenn man ihn nach g3 (g6) c3 (c6) bringen will, und in Fällen, in denen besondere Umstände ihn auf diesem Felde günstig wirken lassen. Letzteres geschieht namentlich in geschlossenen Partien, aus Gründen, die bei Erörterung derselben ersichtlich sein werden. Zur Vertheidigung bringt man ihn bisweilen vortheilhaft, wenn der f-Bauer bereits gegangen ist, über h3 auf das Feld f2 (f7), wo er den König und gleichzeitig den Königs-Thurm deckt. In Gambit-Spielen benutzt er häufig auch das Feld e5 (e4) zu Angriffen auf den f-Bauer.

Der Damen-Springer setzt sich vorzugsweise über c6 (c3) und über d7 (d2), seltener über a6 (a3) in Bewegung. Auf c6 (c3) deckt er den Punkt e5 (e4), d4 (d5). Oft kann er auch von dem c-Felde aus mit Vortheil nach a5 (a4) gezogen werden, um den feindlichen Königs-Läufer anzugreifen, gegen den er gern abgetauscht wird, was namentlich dann häufig gelingt, wenn er gleichzeitig die auf b3 (b6) stehende feindliche Dame angreift. Auch kann er, wenn die Dame schon gegangen ist, auf den Rand nach d8 (d1) zurückkehren, die Punkte f7 (f2) b7 (b2) schützen und dann gelegentlich über e6 (e3) sich wieder in Bewegung setzen. Häufig gebieten es auch die Umstände, den Damen-Springer über d7 (d2) zu entwickeln. Er deckt hier den auf f6 (f3) stehenden Springer und kann, wenn dieser schon gezogen hat, an seine Stelle treten, ausserdem kann er von hieraus unter Umständen auf c5 (c4) b6 (b3) ein günstiges Posto fassen. Von den Punkten c6 (c3) oder d7 (d2) sucht er

auch das Feld e5 (e4) zu erreichen, um von da, wenn die Umstände es gestatten, auf d3 (d6) oder f3 (f6) Platz zu nehmen und verderblich in das feindliche Spiel einzugreifen. Der auf c oder d stehende Springer wendet sich häufig mit Nutzen nach d4 (d5), e5 (e4), um gemeinschaftlich mit dem Damen-Läufer, der auf g4 (g5) den feindlichen Königs-Springer fesselt, gegen den Punkt, den dieser einnimmt, zu wirken. Das Feld f5 (f4) ist für die Springer zu Angriffen auf die feindliche Rochade sehr geeignet. Ueberhaupt muss man bemüht sein, mit dem Springer Punkte einzunehmen, von denen aus starke Figuren des Feindes gleichzeitig angegriffen werden können. Es ist ein Vorzug des Springers, dass er, sobald er Schach giebt und nicht genommen wird, den feindlichen König seinen Platz zu verlassen nöthigt, während dieser, im Falle andere Steine ihm Schach bieten, sich decken kann. Im Endspiele vermag der Springer, der mit seinem Könige allein gegen den feindlichen entblössten König übrig bleibt, nicht Matt zu setzen. Auch zwei Springer vermögen dies unter gleichen Umständen nicht, wenn der feindliche König die richtigen Gegenzüge macht.

Der Springer hat ungefähr die Stärke von drei Bauern, jedoch gebe man ihm nicht ohne reifliche Ueberlegung gegen dies Aequivalent, zumal im Anfang oder in der Mitte der Partie, weil alsdann die Macht der Bauern häufig nicht genug ins Gewicht fällt, um die fehlende Figurenkraft zu ersetzen. Der Gegner kann leicht den Mehrbesitz der Figur zu Combinationen benutzen, die ihm den Verlust der Bauern reichlich ersetzen. Wenn die Partie sich ihrem Schlusse nähert, wird ein solcher Austausch weniger gewagt, und man kann häufig den Springer selbst für zwei Bauern alsdann geben. Im Endspiel hat der Springer vor dem Läufer den Vorzug, dass er Bauern auf Feldern verschiedener Farbe angreifen und decken kann, was der Läufer nicht vermag. Hingegen greift dieser wiederum im Unterschiede vom Springer Bauern an und deckt sie, wenn diese in weiter Entfernung von ihm stehen. Zwei Springer halten unter Umständen gegen die Dame remis. In gewissen Fällen kann Springer und Bauer gegen den entblössten feindlichen König nicht gewinnen. Wenn der König mit Springer und Läufer gegen den feindlichen König übrig bleibt, so kann das Matt erzwungen werden. (Siehe Endspiele). Man darf den Springer und den Läufer für Figuren von gleicher Stärke ansehen. In besondern Fällen bleibt es immer dem Urtheile über die Natur der ganzen Stellung anheim gestellt, ob es vortheilhaft ist, den einen gegen den andern abzutauschen. Man giebt gern den Damen-Springer gegen den Königs-Läufer und den Damen-Läufer gegen den Königs-Springer des Gegners. Es lassen sich jedoch in dieser Beziehung keine allgemeinen Regeln geben.

### Der Läufer.

Der Königs-Läufer dient in vielen Spielen zum Angriff, der Damen-Läufer zur Vertheidigung. Es giebt jedoch Spiele, in denen das Umgekehrte statt-

findet. Oft wechseln sie in demselben Spiele die Rollen, oder dienen gemeinschaftlich zum Angriff oder zur Vertheidigung. Der Königs-Läufer nimmt in den ersten Zügen sehr vortheilhaft auf c4 (c5) Platz, indem er von diesem Felde aus den feindlichen f-Bauer angreift, der vom Könige allein gedeckt, der schwache Punkt ist, gegen den die erfolgreichsten Angriffe gerichtet werden können. Demnächst übt er eine sehr starke angreifende Wirkung auf d8 (d6), namentlich, wenn der feindliche König nach g rochirt hat, oder rochiren will, indem er dann den schwachen Punkt h7 (h2) bedroht. Man stellt jedoch im Allgemeinen den Läufer erst dann auf d3, wenn der Bauer d2 bereits von seinem Platze entfernt ist, weil sonst der Damen-Läufer eingesperrt bleibt, und der ganze Flügel in seiner Entwicklung behindert wird. Auf c4 hält der Läufer auch häufig den feindlichen d-Bauer vom Vorrücken nach d5 (d4) ab. Ist es aber nicht möglich dies zu verhindern, so zieht er sich den Umständen entsprechend nach b3 (b6), d3 (d6) zurück. In einigen Spielen nimmt auch der Läufer schon in der Eröffnung der Partie auf b5 (b4) einen vortheilhaften Platz ein. (Siehe das Lopez-Spiel, das Giuoco piano, und einige Varianten des Evans-Gambit.) In andern Spielen, namentlich geschlossener Art, bringt man ihn, lediglich der Entwicklung wegen, bei der Eröffnung auf e2 (e7). Im Fall er weiter vorgehend, leicht zurückgedrängt und genöthigt werden könnte, ungünstige Plätze einzunehmen, thut man gut, ihn jene abwartende Stellung auf e2 (g7) einnehmen zu lassen, bis ihm Gelegenheit geboten wird, auf andern Feldern sich mit grösserem Nachdruck am Spiel zu betheiligen. In einigen Eröffnungen wird dieser Läufer auch, nachdem der g-Bauer in Bewegung gesetzt, auf g2 (g7) gestellt. Dies geschieht namentlich im Gambit Philidor zur Vertheidigung des Thurms und zur Deckung des Gambit-Bauern. Der Damen-Läufer wird gern benutzt, um dem feindlichen Königs-Läufer auf e3 (e6) sich entgegen zu stellen. Ferner ist es häufig vortheilhaft, mit demselben auf g4 (g5) den feindlichen Königs-Springer zu fesseln. Auch auf f5 (f4) ist es oft gut, ihn dem feindlichen auf d3 (d6) postirten Königs-Läufer entgegen zu stellen. Zum Angriff gegen die feindliche Rochade ist er oft auf b2 (b7) sehr wirksam, ebenso auf a3 (a6). Es ist von grosser Wichtigkeit, beide Läufer vereinigt so aufzustellen, dass sie ihre Angriffslinien gegen den feindlichen König, besonders wenn dieser rochirt hat, gerichtet halten, indem diese Vereinigung ihre Wirksamkeit erheblich steigert. Von diesem Gesichtspunkte ausgehend vermeidet man den Abtausch eines derselben gegen eine feindliche Figur. Man hüte sich mit dem Läufer den Bauer a7 (a2), h7 (h2) zu nehmen, wenn der Gegner mit b2—b3 (b7—b6) ihm den Rückzug abschneiden kann, indem eine feindliche Figur ihn in dieser Lage leicht erobert. Im Endspiel ist der Läufer sehr geschickt zum Decken der eignen, und zur Verhinderung des Avancements der feindlichen Bauern. Er kann unter Umständen drei und mehreren Bauern in dieser Beziehung hinderlich sein, wenn sie nämlich so gestellt sind, dass jeder von ihnen, um vorzugehen, ungedeckt die Läuferlinie



berühren müsste. Will man hingegen die eignen Bauern vorwärts bringen, so thut man gut, sie auf Felder von der dem Läufer entgegengesetzten Farbe zu stellen, damit dieser feindliche Steine, namentlich den König, welche ihr Vordringen verhindern könnten, zurückhalte. Hat man mehrere Bauern gegen einen feindlichen Läufer, so ist es meistens vortheilhaft, die Bauern auf Felder von der des Läufers entgegengesetzter Farbe zu bringen.

Ein Vorzug des Läufers besteht darin, dass er Bauern an sehr entfernten Punkten des Brettes decken und angreifen kann.

Auch im Endspiele haben zwei Läufer vereinigt eine sehr grosse Kraft. Wenn ein Spieler einen Läufer und Bauern, sein Gegner ebenfalls Bauern, jedoch einen Läufer von entgegengesetzter Farbe hat, so werden die Spiele leicht unentschieden. Dies findet aber selten statt, wenn die Läufer von derselben Farbe sind. Wie bereits anderweitig gesagt, kann der Läufer allein mit seinem König den feindlichen entblösten König nicht Matt setzen. Selbst der Läufer und der Eckbauer vermögen dies unter gewissen Umständen nicht, die bei den Endspielen Erwähnung finden werden. Gleich dem Springer hat der Läufer etwa den Werth von drei Bauern und in Beziehung auf den Austausch gilt für ihn, was über jene Figur gesagt ist.

### Der Bauer.

Die Führung der Bauern ist so wichtig, wie die der Figuren, denn sie unterstützen nicht nur den Angriff, brechen den Figuren Bahn, und sind andererseits eben so geschickt dem Angriff des Gegners Hindernisse in den Weg zu legen, sondern sie erreichen auch zu Ende des Spiels dadurch, dass sie, zur Dame gelangt, sich in beliebige Offiziere verwandeln, eine besondere Bedeutsamkeit. Man könnte beinah sagen, dass man während des ganzen Verlaufes der Partie neben dem Ziel, das Matt, möglichst schnell herbei zu führen, noch ein zweites im Auge haben müsse, nämlich die Bauern so zu leiten, dass sie früher in die Dame gelangen können, als die des Gegners. Weil nun die Bauern einen doppelten Werth haben, einen, als Mittel zum Angriff und zur Vertheidigung, einen andern in Rücksicht auf die Bedeutung, die sie schliesslich erlangen können, so ist ihre Führung besonders schwer und ihre geschickte Verwerthung ist ein Beweis für die vollendete Kenntniss des Spiels. Der Königs- und der Damen-Bauer, gewöhnlich Mittelbauern genannt, sind die stärksten, weil sie auf der Mitte des Brettes vorgerückt, neben einander stehend, geeignet sind, ihr Spiel sehr stark zu machen, und auch auf diesen Feldern von Figuren sehr leicht unterstützt werden können. Wenn die genannten Bauern ein Centrum bilden, so wehren sie viele feindliche Angriffe ab, während sie selbst in das feindliche Spiel einzudringen drohen. Man sucht stets sich das Centrum zu verschaffen, oder wenn dies nicht angeht, das feindliche Centrum zu zerstören. Die a- und h-Bauern sind die schwächsten. Ueberhaupt nimmt die Stärke der Bauern von der Randseite nach der Mitte zu. Hat

man daher die Wahl zu schlagen, so thut man es nach diesem Princip. Ein Doppel-Bauer unterscheidet sich dadurch in seiner Kraft von zwei andern Bauern, dass die beiden Bauern, aus denen er besteht, sich nicht decken können, ausserdem ihm viele Vortheile anderer Bauern, die auf verschiedenen Linien stehen, verloren gehen. Wenn Doppel-Bauern mit andern Bauern in Verbindung stehen, so sind sie häufig unschädlich, bisweilen sogar vortheilhaft, wenn sie leicht wieder aufgelöst werden können. In allen Theilen des Spiels ist es sehr wichtig, die Bauern gebunden zu halten. Im Endspiel ist dieser Umstand von noch erhöheter Bedeutung, sie sind alsdann, wenn sie neben einander fortschreiten und bis zu vorgerückten Linien gelangen können, einem Springer, ja selbst einem Thurm an Kraft überlegen. Ueber die Art, wie Bauern geopfert werden, kann man keine allgemeine Regeln geben. Man thue es nie leichtsinnig in der Hoffnung auf Figuren-Angriffe, ohne deren Durchführbarkeit genau erwogen haben, aber man unterlasse sie auch nie, im Falle hierdurch siegreiche Figuren-Combinationen erzielt werden können. Im Interesse eines solchen Principes pflegt man die sogenannten Gambitbauern zu geben. Man sucht durch das Aufgeben eines Bauern den Mittel-Bauern das Centrum und den eigenen Figuren gute Stellung zu verschaffen. Die Vortheile der Bauernführung lernt man am besten in den Gambit-Spielen kennen. Der König und ein Bauer gewinnt gegen den entblösten feindlichen König, wenn er sich diesem grade gegenüber stellen kann, so dass zwischen beiden nur ein Feld liegt. (Siehe die Endspiele.)

## 8. Rathschläge für die praktische Partie.

Das Schachspiel ist eine gute Schule der Selbstbeherrschung. Mit Unruhe und Leidenschaftlichkeit erreicht man Nichts, nur mit einer Ruhe, die bei vortheilhaften Wendungen des Spiels nicht zur Lässigkeit wird, und selbst in den schlimmsten Lagen Wege der Rettung zu suchen nicht aufhört, gelangt man zum Ziel. Am besten spielt derjenige, der am weitesten und richtigsten rechnet. Wer indessen auf Gerathewohl, mit halber Ueberlegung zieht, spielt sicher schlecht. Man gönne im Spiel dem Zufall keinen Spielraum, als den einen, dass der Gegner etwa schlechte Züge macht. Man rechne stets auf die besten Züge von seiner Seite und denke niemals, dass er diese oder jene Feinheit nicht durchschauen werde. Man suche vielmehr nach reiflicher Ueberlegung den besten Zug zu machen.

In der ruhigen Erwägung der Stellung lasse man sich durch keinen Kunstgriff, den der Gegner etwa um zu stören, anwendet, beirren und verwende zu seiner Ueberlegung so viel Zeit, als man für nöthig hält, um zur Klarheit zu gelangen, und die richtige Entscheidung zu treffen. Während dieser Zeit beschäftige man sich jedoch mit der Sache, und nicht mit Betrachtungen

über Dinge, die ausserhalb des Spiel liegen, alsdann wird man gewiss nicht zu langsam spielen, und mit der Zeit eine Klarheit gewinnen, die der Schnelligkeit des Spiels förderlich ist. Im Bewusstsein, niemals ohne Grund sehr langsam zu ziehen, gestatte man dem Gegner nicht ein Antreiben zur Beschleunigung, und kümmere sich nicht um die Zeichen, durch die er seine Ungeduld zu erkennen giebt. Mit einem Spieler, der, wenn er verliert, erklärt: er sei nicht aufgelegt gewesen, höre man auf, Schach zu spielen und mit einem, der bereits bei der Eröffnung der Partie erklärt: er sei nicht aufgelegt, fange man gar nicht an.

Man suche stets den Angriff sich zu verschaffen, und den Gegner in Lagen zu bringen, in denen man ihn zu bestimmten Zügen zwingen kann. Es ist dies jedenfalls vortheilhafter, als von seinen Unternehmungen abhängig zu sein. Die meisten Spieler machen in der Vertheidigung leichter Fehler, als im Angriff. Man hüte sich jedoch auch vor Ueberstürzungen im Angriff, denn ein vorschneller Angriff führt, zurückgeschlagen, zu den schlimmsten Niederlagen. Die Entscheidung über die Wahrnehmung des richtigen Momentes erwirbt man sich durch die Kenntniss der Schachtheorie und die Uebung im praktischen Spiel.

Ein Gesichtspunkt, den man im Allgemeinen wahren muss, ist der, dass man in jeder Stellung die Position im Auge habe, und auf diese mehr Werth lege, als auf den numerischen Besitz von Steinen; denn mittelst der Position wird häufig selbst unter Aufopferung vieler Steine ein Matt erzwungen, und dies Ziel ist doch wichtiger, als schliesslich dem Gegner an Steinen überlegen zu sein. Ohne ersichtlichen Vortheil einer Verbesserung der Position gebe man jedoch auch nicht einen Bauer preis. Man hat also jeder Zeit nöthig, sein Spiel nach zwei Seiten hin zu prüfen, nämlich in Beziehung auf die Position, und in Beziehung auf den numerischen Machtbesitz. In dem besondern Falle zu Gunsten des einen oder des andern Principes entscheiden, ist Aufgabe des guten Spiels. Ein Spieler, der zu erheblicher Stärke gelangen will, muss vor allen Dingen Selbständigkeit des Urtheils sich ausbilden, und sich daran gewöhnen, unbeirrt durch die etwaige Ueberlegenheit seines Gegners stets denjenigen Zug zu machen, der ihm der richtigste zu sein scheint. Hat er sich alsdann geirrt, so wird die Erwiderung des Gegners die beste Belehrung für ihn sein, und ihn veranlassen, in ähnlichen Fällen Umstände zu erwägen, die er bei dem Fehlzuge ausser Acht gelassen.

## 9. Spiel-Gesetze.

Die folgenden Gesetze haben nach reiflicher Prüfung der besten Spieler Gültigkeit gefunden. Sie werden von allen Schach-Gesellschaften Deutschlands, Englands und Frankreichs anerkannt, und der einzelne Spieler hat sich daher nach ihnen unbedingt zu richten.

1. Das Schachbrett muss so aufgestellt werden, dass jeder Spieler zu seiner Rechten ein weisses Eckfeld hat. Ist das Brett unrichtig aufgestellt worden, und sind gegenseitig nicht mehr als 4 Züge gemacht worden, so müssen die Steine umgestellt werden.

2. Ist ein Stein zu Anfang des Spiels falsch aufgestellt worden, so kann jeder Spieler die Berichtigung des Irrthums verlangen, wenn er ihn entdeckt, bevor er seinen vierten Zug macht, jedoch nicht später.

3. Dasselbe findet statt, wenn ein Spieler bei der Eröffnung des Spiels einen oder mehrere seiner Steine aufzustellen vergessen hat.

4. Wenn ein Spieler, der einen Stein vorgiebt, ihn vom Brett zu entfernen vergisst, so hat sein Gegner nach den ersten vier Zügen, die gegenseitig gemacht worden sind, die Wahl, das Spiel weiter fortzusetzen oder wieder von Neuem anzufangen.

5. Wenn keine Vorgabe stattfindet, so haben die Spieler abwechselnd den Anzug, und das Loos entscheidet darüber, wer in der ersten Partie den Anzug hat. Wenn eine Partie unentschieden geworden ist, so bleibt der Anzug dem Spieler, der ihn in derselben gehabt hat.

6. Wer einen Stein vorgiebt, hat das Recht des Anzuges, wenn nicht ausdrücklich ein anderes Uebereinkommen getroffen wird. Unter der Vorgabe eines Bauern wird immer die des Königsläufer-Bauern verstanden.

7. Ein berührter Stein muss gezogen werden, im Falle nicht der Spieler im Augenblicke der Berührung: „j'adoube“ oder Aehnliches sagt; wenn aber ein Stein zufällig von seinem Platz verrückt oder umgeworfen worden ist, so kann er ohne Weiteres zurecht gestellt werden.

8. So lange ein Spieler den berührten Stein noch festhält, so kann er ihn auf ein beliebiges ihm zustehendes Feld stellen, hat er ihn aber losgelassen, so kann der Zug nicht mehr rückgängig gemacht werden.

9. Nimmt ein Spieler einen Stein seines Gegners ohne: „j'adoube“ oder ein ähnliches Wort zu sagen, so kann sein Gegner ihn zwingen, denselben zu nehmen. Kann er aber gesetzlich nicht genommen werden, so darf der Gegner ihn zwingen, einen Zug mit dem Könige zu machen. Sollte sein König indessen sich nicht in der Lage befinden, einen Zug machen zu können, so kann weiter keine Strafe auferlegt werden.

10. Zieht ein Spieler mit einem Stein seines Gegners, so hat dieser die Wahl, ihm eine von den drei folgenden Strafen aufzuerlegen:

- 1) Den Stein auf seinen Platz wieder zurück zu stellen und einen Zug mit dem König zu machen.
- 2) Den Stein auf seinen Platz zurück zu stellen und ihn zu nehmen.
- 3) Den Stein auf dem Felde zu lassen, auf welches er gespielt worden ist, als wenn der Zug ein richtiger gewesen wäre.

11. Wenn ein Spieler einen Stein seines Gegners mit einem seiner eignen nimmt, der ihn nicht nehmen kann, ohne einen falschen Zug zu machen, so

hat sein Gegner das Recht ihn zu zwingen, denselben mit einem Stein zu nehmen, der dies wirklich vermag, oder mit seinem eignen berührten Stein einen Zug zu machen.

12. Nimmt ein Spieler einen seiner eignen Steine mit einem andern seiner eignen Steine, so hat der Gegner das Recht ihn zu zwingen, mit einem von beiden einen Zug zu machen.

13. Macht ein Spieler einen falschen Zug, d. h. spielt er einen Stein auf ein Feld, wohin er nach den Gesetzen des Spiels nicht gezogen werden kann, so hat sein Gegner das Recht, ihm eine von folgenden drei Strafen aufzuerlegen:

- 1) Den Stein auf dem Felde zu lassen, wohin er gezogen wurde.
- 2) mit ihm einen richtigen Zug nach einem andern Felde zu machen.
- 3) den Stein auf seinen Platz wieder zurückzustellen, und einen Zug mit dem Könige zu machen.

14. Macht ein Spieler, der nicht an der Reihe ist, einen Zug, so kann der Gegner verlangen, dass beide Züge bleiben, oder dass der zweite zurückgenommen wird.

15. Rochirt ein Spieler in einem derjenigen Fälle, in denen die Rochade nicht zulässig ist, so hat der Gegner das Recht ihn zu zwingen, entweder den Zug bestehen zu lassen, oder einen Zug mit dem Könige, oder einen Zug mit dem Thurm zu machen.

16. Wenn ein Spieler einen Stein berührt, der, wenn er gezogen wird, den König im Schach lässt, so muss er den Stein zurückstellen und einen Zug mit seinem Könige machen. Kann dieser aber nicht gehen, so darf weiter keine Strafe auferlegt werden.

17. Wenn ein Spieler den feindlichen König angreift, ohne Schach zu sagen, so ist sein Gegner nicht verpflichtet, aus dem Schach zu gehen; wenn aber der erstere bei seinem nächsten Zuge Schach sagt, so muss jeder Spieler seinen letzten Zug zurücknehmen, und der im Schach Stehende gegen das Schach sich decken.

18. Wenn der König während mehrerer Züge im Schach gestanden hat, und der Hergang nicht mehr ermittelt werden kann, so muss der Spieler, dessen König im Schach steht, seinen letzten Zug zurücknehmen und seinen König aus dem Schach bringen. Sind aber die Züge, die dem Schach folgten, zu ermitteln, so müssen sie zurückgenommen werden.

19. Sollte ein Spieler Schach sagen, ohne es zu geben, und der Gegner hierauf mit seinem Könige ziehen, oder zur Deckung einen Stein berühren, so kann ein solcher Zug zurückgenommen werden.

20. Wenn in einer Partie zu Ende des Spiels ein Thurm und ein Läufer gegen einen Thurm, zwei Läufer, Springer und Läufer u. s. w. übrig bleiben, so muss der Spieler, der diese Steine hat, seinen Gegner spätestens innerhalb von fünfzig Zügen matt setzen. Geschieht dies nicht, so gilt das Spiel als un-

entschieden. Die fünfzig Züge beginnen, sobald der Gegner erklärt, dass er die Züge gezählt haben will. Dies Gesetz gilt für alle Schachmatte, die nur von Figuren gegeben werden, z. B. von der Königin oder dem Thurm allein, der Königin gegen einen Thurm allein u. s. w.

21. Wenn ein Spieler einen falschen Zug macht, unrichtig rochirt u. s. w., so muss der Gegner den Verstoss zur Sprache bringen, bevor er einen Stein berührt, andernfalls geht er des Rechtes eine Strafe aufzuerlegen verlustig.

22. Entsteht eine Streitfrage über irgend einen Umstand, der in den Gesetzen nicht erwähnt ist, oder über die Auslegung eines Gesetzes, so müssen die geschicktesten unparteiischen Zuschauer zu Rathe gezogen werden, und ihre Entscheidungen als maassgebend gelten.

## 10. Einige Partien zur ersten Anleitung.

Damit der Anfänger eine deutliche Vorstellung von dem Gange einer Schachpartie gewinne, möge er die folgenden Spiele, die mit Erläuterungen versehen sind, sorgfältig durchspielen.

### Erste Partie.

- | Weiss.  | Schwarz.   | Weiss.   | Schwarz.   |
|---|--|--|--|
| 1. e2—e4.   |  | 3. Lf1—c4.   |  |
| Einer der üblichsten und besten Eröffnungszüge. Der Bauer nimmt auf e4 einen Platz im Centrum ein. Ausserdem hat nun der weisse Läufer und die weisse Dame Gelegenheit sich zu entwickeln. Genauer über den Zug e2—e4 enthält der folgende Abschnitt. |  | Der Läufer nimmt aus den Gründen, die bei der Erklärung dieser Figur angegeben sind, das Feld c4 ein.  |  |
| 1. . . . .  | e7—e5.   | 3. . . . .   | Lf8—c5.  |
|   | Aus denselben Gründen ein guter Vertheidigungszug.   |  | Eine ebenfalls richtige Antwort, die einen Gegen-Angriff auf den Punkt f2 beabsichtigt.  |
| 2. Sg1—f3.  |  | 4. c2—c3.  |  |
| Einer der besten Züge, mit denen Weiss sein Spiel fortsetzen kann. Der Springer f3 greift den Bauer e5 an, d. h. er droht ihn im nächsten Zuge zu schlagen, wenn Schwarz zu seiner Vertheidigung nichts thut.   |  | Ein guter Vorbereitungszug, um im nächsten Zuge den d-Bauer zwei Schritte zu stossen und mit ihm das Centrum einzunehmen; denn, wenn ihn alsdann der feindliche e-Bauer schlägt, so nimmt ihn der c-Bauer wieder. Damit ist das Centrum gebildet. Die Bauern d4 und e4 stehen neben einander, und der erstere kann nicht genommen werden, ohne dass Schwarz eine Figur verliert. |  |
| 2. . . . .  | Sb8—c6.  | 4. . . . .   | Dd8—e7.  |
|   | Auf diesem Felde vertheidigt der Damenspringer den angegriffenen Bauer e5. Dieser ist nun gedeckt; denn, wenn Weiss im 3. Zuge den Bauer e5 dennoch nimmt, so nimmt ihn der schwarze Damenspringer; alsdann hat Schwarz eine Figur für einen Bauer gewonnen. Weiss wird daher einen solchen Fehler nicht machen. |  | Ein Vertheidigungszug, der gleichzeitig einen directen Angriff enthält.  |
|   |  |  | Würde nämlich Weiss ziehen 5) d2—d4, so antwortet Schwarz mit 5) e5 n. d4 und auf 6) c3 n. d4 folgt De7 n. e4† und damit hätte Schwarz einen Bauer gewonnen. |

Würde aber Weiss statt 5) d2—d4 einen gleichgültigen Zug machen, z. B. h2—h3, so folgt Lc5 n. f2†, Ke1 n. f2, De7—c5† und erobert im nächsten Zuge mit Gewinn des Bauern f2 den Läufer c4 zurück.

5. 0—0.

Weiss beabsichtigt den Bauer d2—d4 zu stossen, da er jedoch einsieht, weswegen Schwarz die Dame auf e7 gestellt hat, so rochirt er, um zu verhindern, dass die Dame den Bauer e4 im 6. Zuge fortnimmt. Als dann würde nämlich im 7. Zuge Tf1—e1 der Dame und dem Könige Schach bieten, und die Dame erobern.

5. . . . . d7—d6.

Schwarz beabsichtigt auf d2—d4 mit Lc5—b6 zu antworten, um dem Weissen die Mitte streitig zu machen, wie der weitere Verlauf des Spiels zeigen wird.

6. d2—d4.

Die Entwicklung dieses Bauern nach d4 ist für das weisse Spiel jedenfalls vorthailhaft. Er ist daselbst hinlänglich gedeckt, droht, sobald eine gute Gelegenheit sich bietet, e5 zu schlagen, und macht ausserdem dem Läufer c1 Luft, womit die Entwicklung des ganzen Flügels angebahnt ist.

6. . . . . Lc5—b6.

Schwarz hätte auch mit dem Bauer e5 den Bauer d4 schlagen können. Dies wäre jedoch schlechter, als der Rückzug des Läufers; weil Weiss dann mit c3 n. d4 ungehindert das Centrum einnehmen, den Läufer zurückdrängen, und eine sehr vorthailhafte Angriffsstellung erlangen würde.

7. Lc1—g5.

Eine richtige Fortsetzung des Angriffs. Weiss führt den Läufer auf das ihm jetzt günstige Feld g5, um später gelegentlich den Springer b1 nach d2 entwickeln zu können.

7. . . . . f7—f6.

Dieser Zug ist nicht vorthailhaft. Der Läufer g5 wird zwar zurück gedrängt, aber dem weissen Läufer c4 die Diagonale bis g8 geöffnet, und damit der eigenen Rochade ein Hinderniss in den Weg gelegt.

8. Lg5—h4.

Der Läufer zieht sich auf dieses Feld zurück, um später auf g3 Platz zu nehmen.

8. . . . . g7—g5.

Ein Fehler, der zu dem folgenden Opfer des Weissen Gelegenheit giebt.



Weiss.

Schwarz.

9. Sf3 n. g5.

Dieser Zug ist ein Opfer; aus welchem Grunde Weiss, im Interesse einer Verbesserung seiner Position, es bringt, ergibt sich bald.

9. . . . . f6 n. g5.

10. Dd1—h5†

Um mit der Dame dies wichtige Schach geben zu können, das gleichzeitig den Angriff auf den Bauer g5 verdoppelt, hat Weiss seinen Springer preisgegeben.

10. . . . . Ke8—d7.

Das Schach der Dame

swingt den schwarzen König, seinen Platz zu verlassen, da er nur mit der Dame auf f7 decken und diese daselbst von der feind-

Weiss.

Schwarz.

lichen Dame oder dem Läufer genommen werden würde. Der König konnte auch nach f8 oder d8 gehen, in beiden Fällen blieb er jedoch ebenfalls heftigen Angriffen ausgesetzt.

11. Lh4 n. g5.

Besser als mit der Dame zu nehmen, denn thäte Weiss dies, so würde Schwarz die Damen abtauschen, und eine Figur gegen zwei Bauern erobert haben. Dadurch, dass der Läufer nimmt, wird die Dame dem Spiel und mit ihr die Heftigkeit des Angriffs erhalten.

11. . . . . De7—g7.

Ein Fehlzug, der Weiss Gelegenheit giebt, ein Matt in drei Zügen zu erzwingen.



12. Lc4—e6†

Der Anfänger untersuche diesen und die nächstfolgenden Züge sorgfältig.

Der Läufer wird gegeben, um den König auf e6 zu treiben, und um nachher auf e8 mit der Dame Schach geben zu können.

12. . . . . Kd7 n. e6.

Er hat keinen andern Zug.

13. Dh5—e8†

Schwarz kann jetzt mit einem beliebigen Stein das Schach auf e7 decken, immer erfolgt:

14. d4—d5. Schachmatt.

Es wäre jedoch dies nicht möglich gewesen, wenn Weiss nicht den Läufer auf e6 geopfert hätte.



## Zweite Partie.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	8. 0—0.	Lb4 n. c3.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	9. b2 n. c3.	Sf6 n. e4.
3. Lf1—c4.	Lf8—c5.	Ein Fehler, wie aus	
4. c2—c3.	d7—d6.	den folgenden Zügen sich ergibt.	
Ein Entwicklungszug,		10. Tf1—e1.	d6—d5.
der den Damenläufer frei macht, ausserdem		Wenn Schwarz statt	
den d-Bauer auf einen guten Vertheidigungs-		dessen f7—f5 oder Lc8—f5 zieht, so setzt	
punkt stellt.		Weiss den Angriff auf den Springer mit	
5. d2—d4.		Lc4—d5 und später Sf3—g5 fort.	
Um das Centrum einzunehmen.		11. Te1 n. e4†	
6. . . . .	e5 n. d4.	Weiss giebt die Qualität, um den Angriff	
6. c3 n. d4.	Lc5—b4†	kräftig fortsetzen zu können.	
Dieser Zug ist nicht		11. . . . .	d5 n. e4.
zu empfehlen. Der Läufer zieht sich besser		12. Sf3—g5.	0—0.
nach b6 zurück.		Statt dieses Zuges	
7. Sb1—c3.	Sg8—f6.	hätte Schwarz besser gethan, den Springer	
Eine richtige Ent-		c6 auf e5 zu ziehen. Er konnte auf diesem	
wicklung des Springers. Nur darf Schwarz		Felde nicht genommen werden, weil dann die	
den Plan nicht verfolgen, im nächsten Zuge		weisse Dame mit Dd8 n. d1 verloren ginge.	
mit diesem Springer den e-Bauer zu nehmen.		Auf Lc4—b3 würde folgen h7—h6.	



Jeder Anfänger präge sich diese Stellung wohl ein, denn sie kehrt häufig wieder. Wie die nächsten Züge ergeben, ist mit der Rochade der Verlust der schwarzen Partie entschieden.

Weiss.

Schwarz.

13. Dd1—h5.

Die Dame greift auf diesem Felde den Punkt h7, unterstützt vom Springer, mattschrohend an. Ausserdem aber greift sie den Punkt f7 zum dritten Male an. Schwarz vermag beide Gefahren nicht zu beseitigen.

13. . . . . h7—h6.

Auf Läufer c8—f5 antwortet Weiss am besten.

14. Lc4 n. f7† Kg8—h8.

15. Sg5 n. h7. Lf5 n. h7.

16. Lf7—g6 und Weiss giebt im nächsten Zuge matt.

14. Sg5 n. f7. Tf8 n. f7.

Schwarz muss entweder, wie hier geschieht, mit dem Thurm den Springer nehmen, oder mit der angegriffenen Dame einem Zug machen. In letzterem Falle verliert Schwarz durch einen Abzug des Springers nach h6 das Spiel. (Siehe a.)

Weiss.

Schwarz.

15. Lc4 n. f7†

Kg8—h8.

16. Lc1 n. h6.

Wenn der Bauer g7 diesen Läufer nimmt, so nimmt die Dame h5 den Bauer h6 und sagt schachmatt.

16. . . . . Lc8—g4.

Um, wenn Weiss mit dem Läufer einen Abzug macht, mit dem Läufer g4 die schachbietende Dame zu nehmen.

17. Lh6 n. g7†

Dies ist ein Doppelschach, Schwarz muss daher mit dem Könige ziehen.

17. . . . . Kh8 n. g7.

18. Dh5—g6† Kg7—f8.

19. Lf7—b3. Dd8—e8,

um das Matt auf f7 zu decken. Besser wäre Dd8—d7.

20. Dg6—f6† Dg7—f7.

21. Df6 n. f7. und sagt matt.



14. . . . . Dd8—f6.

Der beste Platz, den die Dame unter diesen Umständen einnehmen kann.

15. Sf7 n. h6†

16. Sh6—f7†

17. Dh5—h8.

Kg8—h8.

Kh8—g8.

Schachmatt.

**Dritte Partie.**

- | Weiss.  | Schwarz.                  | Weiss.         | Schwarz.  |
|---|---------------------------|----------------|---|
| 1. e2—e4.                                     | e7—e5.                    | 11. h3—h4.     | Weiss beabsichtigt mit dem h-Bauer noch weiter vorzudringen und dem Thurm eine freie Linie zu machen. |
| 2. Sg1—f3.                                    | d7—d6.                    | 11. . . . .    | b7—b5.  |
|   | Ebenfalls eine sichere    |                | Schwarz würde besser  |
| 3. Lf1—c4.                                    | Lc8—g4.                   |                | statt dieses und des folgenden Zuges mit d6—d5  |
|   | Statt dessen thäte        |                | den Läufer zurück drängen und wenn e4 n.  |
| Schwarz besser, diesen Läufer auf e6 dem      |                           |                | d5 geschieht, mit Sf6—d5 wieder nehmen.   |
| feindlichen Königsläufer entgegen zu stellen. |                           | 12. Lc4—b3.    | a7—a5.  |
| 4. h2—h3.                                     | Lg4—h5.                   | 13. a2—a4.     |   |
| 5. c2—c3.                                     |                           |                | Um a5—a4 zu verhindern.   |
| Als Vorbereitung zu d2—d4.                    |                           | 13. . . . .    | b5—b4.  |
| 5. . . . .                                    | Sg8—f6.                   |                | Ein beinahe zweck-  |
| 6. d2—d3.                                     |                           |                | loser Zug, der dem Weissen Gelegenheit giebt,   |
| Um den Bauer e4 zu decken.                    |                           |                | seinen Angriff auf das Kräftigste fortzusetzen.   |
| 6. . . . .                                    | Lf8—e7.                   | 14. h4—h5.     | g6 n. h5.   |
|   | Die Rochade vorbereitend. | 15. g4—g5.     |   |
| 7. Lc1—e3.                                    |                           |                | Ein feiner Zug, denn wenn statt dessen  |
| Ein correcter Entwicklungszug für den         |                           |                | der Bauer g4 den Bauer h5 schlägt, so ist   |
| Läufer. Weiss beabsichtigt nicht nach g1      |                           |                | die h-Linie für den weissen Thurm nicht   |
| zu rochiren, vielmehr mit den g- und h-Bauern |                           |                | frei, g4—g5 drängt jedoch den Springer von  |
| einen Sturm gegen die feindliche Rochade      |                           |                | f6 und zwingt ihn, nach g4 zu gehen, da-  |
| zu unternehmen.                               |                           |                | mit die Dame nicht den Bauer h5 nimmt. Hie-   |
| 7. . . . .                                    | 0—0.                      |                | durch gelingt es dem Thurm den Bauer h5 zu  |
| 8. g2—g4.                                     | Lh5—g6.                   |                | nehmen, und die ganze h-Linie zu beherrschen.   |
| 9. Sf3—h4.                                    | c7—c6.                    | 15. . . . .    | Sf6—g4.   |
|   | Um mit d6—d5 den          | 16. Th1 n. h5. | Sg4 n. e3.  |
| feindlichen Läufer zurückzudrängen und das    |                           |                |   |
| Centrum einzunehmen.                          |                           |                |   |
| 10. Sh4 n. g6.                                | h7 n. g6.                 |                |   |



Weiss.

Schwarz.

Es war für den Schwarzen sehr verführerisch, den Läufer mit dem Springer zu nehmen, wenn nämlich 17) f2 n. e3 geschieht, so folgt mit Vortheil Le7 n. g5.

17. Th5—h8†

Ein Opfer, dessen Gelegenheit in vielen Spielen sich darbietet. Es kommt hier darauf an, der Dame mit Schach einen Platz auf der h-Linie zu verschaffen.

17. . . . . Kg8 n. h8.

18. Dd1—h5† Kh8—g8.

19. g5—g6.

Man sieht jetzt, weswegen die Dame das

Weiss.

Schwarz.

Feld h5 zu erreichen gesucht hat. Der Bauer f7 kann den Bauer g6 nicht nehmen und auf h7 droht Schachmatt.

19. . . . . Tf8—e8.

Um das Matt noch einen Zug aufzuhalten. Springer e8—g2† würde auch nur das Matt einen Augenblick verzögern. Jedoch muss sich Weiss hüten, nach e2 oder d2 zu gehen. Aus welchen Gründen, möge der Lernende selbst zu erforschen suchen.

20. Dh5—h7† Kg8—f8.

21. Dh7—h8. Schachmatt.

### Vierte Partie.

Weiss.

Schwarz.

1. e2—e4.

e7—e6.

Eine gute Vertheidigung gegen den Königsbauer. Man verhindert hierdurch den Läufer f1 nach c4 zu gehen und seinen Angriff auf f7 zu richten, weil d7—d5 ihn sofort zurückdrängen würde.

2. d2—d4.

Weiss bemächtigt sich des Centrums.

2. . . . . Sg8—f6.

Hier ist d7—d5 der bessere Zug, wie bei der Erörterung dieser Eröffnung gezeigt werden wird.

3. Lf1—d3.

Für den Läufer der beste Punkt, sobald es für ihn nicht förderlich ist, auf c4 Platz zu nehmen.

3. . . . . Sb8—c6.

Zum Angriff auf den Bauer d4.

4. Sg1—f3.

Lf8—e7.

Auch jetzt wäre es besser d7—d5 zu ziehen. Folgt dann e4—e5, so geht Springer f6 nach e4.

5. h2—h4.

Ein nicht correcter Angriffszug, d7—d5 wäre dagegen zu empfehlen.

Weiss.

Schwarz.

5. . . . .

0—0.

Ein Fehler, der den Absichten des Weissen entgegen kommt.

6. e4—e5.

Sf6—d5.

7. Ld3 n. h7†

Kg8 n. h7.

Ginge der König nach h8, so folgt Springer f3—g5, und später Dd1—h5.

8. Sf3—g5†

Kh7—g6.

Wenn jetzt der König nach g8 geht, so folgt 9) Dd1—h5, und nach Le7 n. g5, geschieht 10) h4 n. g5. Um dann das Matt auf h7 zu decken, ist Schwarz genöthigt, den fBauern zu stossen, alsdann erfolgt 11) g5—g6, und in den nächsten Zügen Dh5—h7† und — h8 Matt.

Ebenso würde das Spiel enden, wenn Schwarz gleich in diesem Zuge mit dem Läufer e7 den Springer g5 nehmen würde.

9. h4—h5†

Kg6—f5.

10. g2—g4.

Schachmatt.

Wenn Schwarz im 9. Zuge mit dem Könige von g6 auf h6 ginge, so gewinnt Weiss mit Sg5 n. e6 die Dame und später das Spiel.

### Fünfte Partie.

Weiss.

Schwarz.

1. e2—e4.

e7—e5.

2. Lf1—c4.

Lf8—c5.

Beiderseitig eine richtige Spieleröffnung.

Weiss.

Schwarz.

3. Dd1—h5.

Einer jener übereilten Damenangriffe, vor denen bei der Erklärung dieser Figur gewarnt worden ist.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
3. . . . .	Dd8—e7. Die richtige Entgeg- nung zur Deckung der Bauern f7 u. e5.	der Hoffnung, den Weissen zu dem starken Fehlzug zu verleiten, durch den er auch in diesem Spiele erliegt.	
4. Sb1—c3.	Um mit Sc3—d5 den Angriff fortzusetzen.	6. Dh5 n. e5.	Lc5 n. f2 †
4. . . . .	c7—c6. Ein oft nothwendiger Zug, um den feindlichen Springer von dem Felde d5 zurückzuhalten.	7. Ke1 n. f2. Ein grobes Versehen, statt dessen musste Weiss mit seinem König nach f1 gehen.	
5. Sg1—f3.	Sg8—f6. Dieser Zug geschieht in	7. . . . .	Sf6—g4 † und erobert im näch- sten Zuge die Dame.

## Sechste Partie.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	wieder zu nehmen, womit das schwarze Spiel eine gute Entwicklung hätte.	
2. Sg1—f3.	d7—d6.	6. d4 n. e5.	Sc6 n. e5. Schwarz sieht die ihm drohende Gefahr nicht.
3. Lf1—c4.	h7—h6.	7. Sf3 n. e5.	Weiss lässt mit Absicht die Dame ein- stehen.
4. Sb1—c3.	Lc8—g4.		
5. d2—d4.	Sb8—c6. Schwarz beabsichtigt, wenn der Bauer d4—e5 nimmt, mit Sc6		



7. . . . .	Lg4 n. d1. Hiedurch wird Schwarz in zwei Zügen matt. Geschieht statt dessen d6 n. e5, so erobert Weiss mit Dd1 n. g4 eine Figur.	8. Lc4 n. f7 †	Ke8—e7.
		9. Sc3—d5.	Schachmatt.



## Siebente Partie.

Weiss.

Schwarz.

Weiss.

Schwarz.

1. e2—e4.

e7—e5.

nehmen, so folgt Sf6 n. d5 und auf e4 n. d5, Dd8 n. g5.

2. Sg1—f3.

Sb8—c6.

7. . . . .

Sc6—a5.

3. Lf1—c4.

Lf8—c5.

Um den Damenspringer

4. 0—0.

gegen den feindlichen Königs-Läufer zu tauschen.

Diese Rochade geschieht zwar sehr frühzeitig, ist jedoch ein vorteilhafter Entwicklungszug.

8. Lc4—d3.

Ein mittelmässiger Zug. Auf diesem Felde hemmt der Läufer den Bauer d2, und damit die Entwicklung des ganzen Flügels. Statt dessen hätte Weiss wohl besser d2—d3 ziehen können.

4. . . . .

Sg8—f6.

8. . . . .

h7—h6.

Die richtige Vertheidigung. Schwarz entwickelt diesen Springer, um ebenfalls bald rochiren zu können.

5. Sf3—g5.

9. Sg5—e4.

Sf6 n. e4.

Ein voreiliger Angriff, den Schwarz geschickt zurückschlägt.

10. Ld3 n. e4.

f7—f5.

5. . . . .

0—0.

11. f2—f3.

Ein grobes Versehen, Weiss verliert eine Figur ohne Zweck. Der Läufer konnte nach f3 oder d3 sich zurückziehen. Das Spiel wird nur ausgeführt, um den Anfänger zu zeigen, wie man den Vortheil einer gewonnenen Figur auf das Nachdrücklichste ausbeutet.

6. Kg1—h1.

Weiss will mit f2—f4 den Angriff fortsetzen, was für ihn vorteilhaft wäre. Der Läufer c5 behindert jedoch das Vorrücken des f-Bauern. Aus diesem Grunde geht der König nach h1.

11. . . . .

f5 n. e4.

6. . . . .

d7—d5.

12. f3 n. e4.

Lc8—g4.

Dieser Zug vereitelt den Angriff des Läufers c4 auf den Punkt f7.

7. e4 n. d5.

Schwarz hätte gleich die Thürme abtauschen können, er benutzt jedoch die günstige Gelegenheit, den Läufer nach g4 zu entwickeln.

Würde statt dessen der Läufer den Bauer



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
13. Dd1—e1.		nicht genommen werden weil Tf8 n. f1 Schach-	
Wenn die Dame den Läufer nähme, so		matt folgen würde.	
sagt Tf8 n. f1 Schachmatt. Nimmt aber der		13. d2—d4.	Tf8 n. f1 †
Thurm den Thurm, so nimmt die Dame ihn		15. De1 n. f1.	Ta8—f8.
wieder und die Dame d1 kann ebenfalls den		16. Df1—g1.	Lc5 n. d4.
Läufer g4 nicht nehmen.			
13. . . . .	Dd8—h4.		
	Diese Dame kann	Weiss giebt das Spiel auf.	

## Achte Partie.

Schwarz.	Weiss.	Schwarz.	Weiss.
1. e7—e5.	e2—e4.	9. Lg4—h5.	0—0.
2. Sg8—f6.	Sb1—c3.	10. Lh5—g6.	d2—d8.
3. d7—d5.		11. Sf6—h5.	
Schwarz beginnt mit dem Opfer dieses		Schwarz giebt dem Weissen hiermit Ge-	
Bauern einen Angriff, der unter dem Namen		legenheit zur Eroberung eines Bauern.	
des schottischen Gambits bei den Eröffnun-		11. . . . .	Sf3 n. e5.
gen genauer erörtert wird.		12. Sh5—g3.	
3. . . . .	e4 n. d5.	Der Springer kann von dem Bauer f2	
4. Lf8—c5.	Sg1—f3.	nicht genommen werden, weil hierdurch der	
	Ein Gegenangriff auf	weisse König in das Schach des schwarzen	
den Bauer e5, der für die beste Verthei-		Läufers gesetzt wurde.	
gung in dieser Stellung gehalten wird.		12. . . . .	Se5 n. c6.
5. 0—0.		13. b7 n. c6.	Tf1—e1.
Schwarz beabsichtigt, wenn Weiss mit dem			Der Thurm hat keinen
Springer f3 den Bauer e5 nimmt, den Thurm			andern Zug, um sich zu retten.
nach e8 zu ziehen.		14. Tf8—e8.	Le2—f3.
5. . . . .	Lf1—e2,		Läufer c1—f4 wäre
	zur weitem Entwicke-		hier der richtige Zug gewesen, denn Weiss
	lung des Spiels.		hätte dann nicht bloß den Springer angegriffen
6. c7—c6.			und zu einem Entscheidungssuge gezwungen,
Um entweder mit c6 nach d5 zu schlagen,			sondern auch den Damenthurm mit dem
oder, wenn Weiss c6 nimmt, Springer b8			übrigen Spiel in Verbindung gesetzt.
zu entwickeln.		15. Dd8—b6.	
6. . . . .	d5 n. c6.	Wie schon bei den Erklärungen gesagt,	
7. Sb8 n. c6.	a2—a3.	ist dieser Punkt für die Dame häufig be-	
	Weiss könnte hier wohl	sonders wichtig. Im vorliegenden Falle wird	
ohne Gefahr den Bauer e5 wegnehmen.		f2 zum zweiten Male angegriffen, ausserdem	
8. Lc8—g4.		der Thurm e8 mit dem Thurm a8 in Ver-	
Um, wenn im nächsten Zuge der Springer		bindung gesetzt.	
den Bauer e5 nimmt, mit Thurm f8—e8		15. . . . .	Te1 n. e8 †
den Angriff fortsetzen zu können.			Weiss muss f2 noch
8. . . . .	h2—h3.		einmal decken, Dd1—d2 war nur eine
			scheinbare Deckung, denn der Läufer würde

Schwarz.

Weiss.

den Bauer dennoch schlagen, und auf Dd2 n. f2 mit Te8 den Thurm e1 fortnehmen. Dass auch die Vertheidigung, die Weiss mit dem Abtausch des Thurms jetzt versucht, nicht ausreicht, geht aus dem Folgenden hervor.

Schwarz.

Weiss.

16. Ta8 n. e8.

Dd1—d2.

Weiss hätte jetzt auch einige andere Vertheidigungszüge, z. B. Sc3—e4—c2—a4. Schwarz würde jedoch immer die Oberhand behalten. Der Zug Dd1—d2 kostet die Dame und das Spiel.



17. Lc5 n. f2†

Dd2 n. f2.

Würde statt dessen der König nach h2 gehen, so folgt Sg3—f1† und erobert die Dame.

18. Te8—e1†

Kg1—h2.

19. Db6 n. f2.

Lc1—f4.

20. Sg3—f1†

Kh2—h1.

21. Sf1—d2†

22. Df2 n. e1†

23. Sd2 n. f3†

24. De1—f2†

25. Lg6—h5.

26. Lh5 n. f3.

Ta1 n. e1.

Kh1—h2.

g2 n. f3.

Kh2—h1.

beliebig.

Schachmatt.

### Neunte Partie.

Weiss.

Schwarz.

Weiss.

Schwarz.

1. e2—e4.

e7—e5.

4. c2—c3.

Sb8—c6.

2. Sg1—f3.

d7—d6.

3. h2—h3.

Ein schwacher Zug, der, wenn Schwarz richtig spielte, ihm Gelegenheit zu einer günstigen Entwicklung seines Spiels geben würde.

3. . . . .

Sg8—f6.

Hätte Schwarz statt dessen den Bauer e4 mit dem Springer genommen, so würde ihn Dd1—a4† gewonnen haben.

5. d2—d4.

Sf6 n. e4.

Ein starker Fehler, wie sich gleich ergibt,





- Weiss.  
 6. d4—d5.  
 7. Dd1—a4†  
 8. d5 n. c6.

- Schwarz.  
 Sc6—e7.  
 c7—c6.  
 Se4—c5.  
 Schwarz hofft durch

- Weiss.  
 diesen Zug den Springer zu retten. Dies  
 ist jedoch, wie sich gleich zeigt, ein Irrthum.  
 9. c6 n. b7†  
 10. b7 n. a8 D. u. hat einen Thurm gew.

- Schwarz.  
 Sc5 n. a4.

### Zehnte Partie.

1. e2—e4.  
 2. Sg1—f3.  
 3. Lf1—c4.  
 4. c2—c3.  
 5. Sf3—g5.

- e7—e5.  
 Sb8—c6.  
 Lf8—c5.  
 Sg8—f6.  
 0—0.

6. d2—d3.  
 7. h2—h4.

- h7—h6.

Weiss giebt den Springer preis, um dem  
 Thurm die h-Linie zu öffnen, im Falle der  
 Springer genommen wird.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
7. . . . .	h6 n. g5. Sehr schlecht.	9. Dd1—h5.	Tf8—e8.
8. h4 n. g5.	Sf6—h7. Mit diesem Zuge ist das Spiel für Schwarz verloren. Besser wäre d7—d5.	10. Dh5 n. f7 †	Kg8—h8.
		11. Th1 n. h7 †	Kh8 n. h7.
		12. Df7—h5	Schach und matt.

**Elfte Partie.**

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	5. . . . .	d7—d6.
2. f2—f4.			Um das weitere Vor- rücken des Königsbauern zu verhindern und um dem Läufer e8 eine Linie zu öffnen.
Der sogenannte Gambitzug. Der Bauer wird in der Hoffnung auf Wiedergewinn bei guter Entwicklung der Bauern und Figuren gegeben.		6. Sb1—c3.	c7—c6.
2. . . . .	e5 n. f4.		Um den Springer von dem Punkte d5 zurück zu halten.
3. Sg1—f3.		7. h2—h4.	h7—h6.
Um das Schach auf h4 zu decken. Ueber diesen Zug und einige folgende siehe die Gambitspiele des Königspringers.			Wenn Schwarz den h-Bauer nimmt, so folgt Lc1 n. f4 mit gutem Spiele, und auf g5—g4 ebenfalls sehr vortheilhaft Sf3—g5.
3. . . . .	g7—g5. Zur sofortigen Deckung des gewonnenen Bauern.	8. h4 n. g5.	h6 n. g5.
4. Lf1—c4.	Lf8—g7. Ein guter Vertheidi- gungsplatz für den Läufer in den Gambit- spielen.	9. Th1 n. h8.	Lg7 n. h8.
5. d2—d4.			Man sieht, dass Schwarz gut gethan hat, mit dem Läufer den Thurm zu decken.
Weiss hat jetzt das Centrum, Schwarz den Mehrbesitz eines Bauern, jedoch ein den Angriffen des Gegners geöffnetes Spiel.		10. Sf3—e5.	
			Ein sehr geistreicher, jedoch nicht ganz richtiger Angriffszug, der gegen einen schwächeren Spieler meistens guten Erfolg haben wird.



- | Weiss.   | Schwarz.              |
|--|-----------------------|
| 10. . . . .  | d6 n. e5.             |
| 11. Dd1—h5.  |                       |
| Die Dame droht auf f7 Schachmatt und greift gleichzeitig den Läufer h8 an. |                       |
| 11. . . . .  | Dd8—f6.               |
|  | Die richtige Deckung. |
| 12. d4 n. e5.  | Df6—g7.               |
|  | Würde die Dame den    |
| Bauer nehmen, so folgt Dh5 n. f7†.   |                       |
| 13. e5—e6.   | Sg8—f6.               |
|  | Schwarz kann den      |

- | Weiss.  | Schwarz. |
|---|----------|
| Bauer mit dem Läufer nicht nehmen, weil Läufer c4 ihn wieder nehmen würde. Hier könnte auch Sg8—h6 geschehen.   |          |
| 14. e6 n. f7†   | Ke8—f8.  |
| Ein Fehler, statt dessen hätte der König nach e7 gehen müssen. Die meisten Spieler werden jedoch, wie dies hier geschieht, geneigt sein, mit dem Könige nach f8 zu gehen, weil sie den entscheidenden Zug des Weissen nicht voraus sahen. |          |



- |   |                    |
|---|--------------------|
| 15. Lc1 n. f4.                              |                    |
| Weiss lässt die Dame mit Absicht eintreten. |                    |
| 15. . . . .                                 | Sf6 n. h5.         |
|   | Würde der Bauer g5 |

- |  |             |
|--|-------------|
| den Läufer nehmen, so sagt die Dame auf c5 Schachmatt. |             |
| 16. Lf4—d6.  | Schachmatt. |

### Zwölfte Partie.

- | Weiss.   | Schwarz.  |
|--|-----------|
| 1. e2—e4.  | e7—e5.    |
| 2. f2—f4.  | e5 n. f4. |
| 3. Sg1—f3.   | h7—h6.    |
| Ein schwacher Verteidigungszug.                                    |           |
| 4. Lf1—c4.   | g7—g5.    |
| 5. h2—h4.  | f7—f6.    |
| Ein Fehler, statt dessen hätte der Läufer f8 nach g7 gehen müssen. |           |
| 5. Sf6 n. g5.  |           |
| Ein grober Fehler, den Schwarz jedoch                              |           |

- | Weiss.   | Schwarz.         |
|--|------------------|
| nicht benutzt. Weiss hätte mit dem Springer nach e5 gehen müssen.      |                  |
| 5. . . . .   | f6 n. g5.        |
| Ein noch stärkerer Fehler des Schwarzen. Es musste h6 n. g5 geschehen. |                  |
| 6. Dd1—h5†   | Ke8—e7.          |
| 7. Dh5—f7†   | Ke7—d6.          |
| 8. Df7—d5†   | Kd6—e7.          |
| 9. Dd5—e5  | Schach und matt. |

## Zweite Abtheilung.

### Die Eröffnungen.

---

Ein von den beiden Gegnern bis zu ihrem Schluss geführtes Spiel pflegt man eine Partie, und die einleitenden Züge derselben ihre Eröffnung zu nennen. Die einfachste Art der Eintheilung für die Eröffnungen besteht in der Ordnung derselben unter die zwei Klassen der offenen und der geschlossenen. Man charakterisirt die offenen am besten als solche, in denen der Königs-Bauer von beiden Seiten zwei Schritt gezogen ist, die geschlossenen als diejenigen, in denen ein Spieler seinen Königs-Bauer in den ersten Zügen des Spiels nur einen Schritt zieht.

Die offenen Spiele sind sehr reich an lebhaften Combinationen, weil die f-Bauern den gegenseitigen Angriffen preisgegeben sind. Die geschlossenen Spiele haben aus dem entgegengesetzten Grunde einen ruhigen Charakter, indem der nur einen Schritt bewegte e-Bauer, namentlich gegen Läufer-Angriffe den schwachen f-Bauer deckt.

Im Laufe des Spiels gehen die geschlossenen Partien häufig in offene über, und die Krisis, in der dies geschieht, pflegt für das Schicksal des Spiels entscheidend zu sein. Meistentheils hat in den Eröffnungen, die die geschlossenen genannt werden, eine Partei und zwar gewöhnlich die angreifende ein offnes, die andere, also die des Nachziehenden, ein geschlossenes Spiel, d. h. man pflegt sich der offenen Spiele zum Angriff, der geschlossenen zur Vertheidigung zu bedienen. Seltener wird von beiden Seiten die geschlossene Spielart angewandt. Ob es angemessener sei, gegen das offene Spiel sich mit einem ebenfalls offenen Spiele zu vertheidigen, das den starken Angriff mit einem gleich starken Gegenangriff erwidert; oder aber ihm die geschlossene Vertheidigung entgegen zu setzen, die dem feindlichen Angriff weniger Spielraum, jedoch auch nicht so günstige Gelegenheiten zum Gegenangriff gewährt, ist eine Frage, über die man bis jetzt noch zu keiner Entscheidung gekommen ist.

In den Abschnitten 1 bis 4 werden die offenen Spiele, in dem Abschnitt 5 die geschlossenen behandelt. Man sieht schon aus der grösseren Zahl der ersteren, dass sie sich leichter als diese classificiren lassen.

## Erster Abschnitt.

### Das Königs-Springer-Spiel.

Wenn die Königs-Bauern zwei Schritte gegenseitig gemacht haben, so empfiehlt sich der Zug Sg1—f3 als ein sehr starker. Er bringt eine sehr wichtige Figur ins Spiel, die einen sofortigen Angriff auf den Bauer e5 richtet. In den nachfolgenden Spielen werden die bemerkenswerthesten zur Vertheidigung desselben angewendeten Züge mitgetheilt. Die besten Vertheidigungen sind:

I. Sb8—c6.

II. d7—d6.

III. Sg8—f6.

Nicht zu empfehlen sind die Vertheidigungen:

I. f7—f6

II. Lf8—d6.

III. Dd8—f6 oder e7.

IV. f7—f5.

V. d7—d5.

### Erste Vertheidigung. Das Spiel des Damiano.

e2—e4. e7—e5.  
Sg1—f3. f7—f6.

#### Erstes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	6. . . . .	Sg8—f6.
2. Sg1—f3.	f7—f6.	Schwarz macht den unausführbaren Versuch, die weisse Dame einzusperren und zu erobern.	
Dies ist ein Zug, den Anfänger gern machen. Er gehört zu den schlechtesten Vertheidigungs-Zügen. Der spanische Schach-Autor Damiano hat ihn zuerst erörtert, und das Spiel wird daher nach ihm genannt.		7. d2—d4.	De7 n. e4 †
3. Sf3 n. e5.	f6 n. e5.	8. Lc1—e3.	De4—e7.
Indem Schwarz diesen Springer nimmt, ist sein Spiel verloren. Das dritte Spiel zeigt, wie er sich besser hätte vertheidigen können.		Nimmt die Dame e4 den Bauer c2, so folgt:	
4. Dd1—h5 †	g7—g6.	9. ♞h8 n. f6.	Dc2 n. b2.
Das zweite Spiel behandelt die Variante. Ke8—e7.		10. Lf1—c4.	und gewinnt.
5. Dh5 n. e5 †	Dd8—e7.	9. Lf1—e2.	Um den Läufer e3 nach g5 oder h6 zu bringen und auf f8 oder f6 den Abtausch der Damen zu erzwingen.
6. De5 n. h8.		9. . . . .	Ke8—f7.
Hiermit hat Weiss einen Thurm und das Spiel gewonnen.		10. Lc1—g5. und gewinnt das Spiel.	

**Zweites Spiel.**

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	9. De5—g3 †	Kg6—h7.
2. Sg1—f3.	f7—f6.	Weiss kann hier auch ziehen:	
3. Sf3 n. e5.	f6 n. e5.	9. Ld5 n. b7.	Lf8—d6.
4. Dd1—h5 †	Ke8—e7.	(Lc8 n. b7 kann nicht geschehen, wegen De5—f5 †, und später d2—d4 †).	
5. Dh5 n. e5 †	Ke7—f7.	10. De5—d5.	e7—e6.
6. Lf1—c4 †	d7—d5 am besten.	11. Lb7 n. c6.	Sb8 n. c6.
7. Lc4 n. d5 †	Kf7—g6.	12. Dd5 n. c6 und Weiss hat bei besserer Stellung 5 Bauern für eine Figur.	
8. h2—h4.	h7—h5 am besten.	10. Ld5—f7.	Dd8—f6.
Auf 8) Lf8—d6 folgt h4—h5 †. Der schwarze König muss dann nach h6 gehen und Weiss gewinnt leicht mit d2—d4 †. — Geht aber 8) Dd8—f6, so folgt De5—e8 †, der schwarze König muss nach h6 gehen und Weiss erzwingt ebenfalls mit d2—d4 † den Gewinn.		11. Lf7 n. h5.	Lf8—d6.
		12. Dg3—f3.	g7—g6.
		13. Df3 n. f6.	Sg8 n. f6.
		14. Lh5—f3.	Weiss hat 4 Bauern gegen eine Figur und muss gewinnen.

**Drittes Spiel.**

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	4. . . . .	d7—d5.
2. Sg1—f3.	f7—f6.	Besser als gleich mit der Dame zu nehmen, weil sonst Weiss mit Lf1—e2 sich sehr günstig entwickelt.	
3. Sf3 n. e5.	Dd8—e7.	5. d2—d3.	d5 n. e4.
4. Se5—f3.		6. d3 n. e4.	De7 n. e4 †
Fehlerhaft wäre es statt dessen zu spielen:		7. Lf1—e2.	Lc8—f5.
4. Dd1—h5 †. Es würde folgen:		8. Sf3—d4.	Sb8—c6.
g7—g6 und damit eine Figur für Schwarz gewonnen sein, denn auf:		9. Sd4 n. f5.	De4 n. f5.
5. Se5 n. g6 würde De7 n. e4 † geschehen, und somit der Springer g6 verloren gehen.		10. 0—0.	Lf8—d6.
		11. Le2—d3 und Weiss hat ein trefflich entwickeltes Spiel.	

**Zweite Vertheidigung.**

e2—e4. e7—e5.  
Sg1—f3. Lf8—d6.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	5. d4 n. e5.	Ld6 n. e5.
2. Sg1—f3.	Lf8—d6.	Wenn statt dessen der Springer nehmen würde, so würde das Spiel sich wie folgt, gestalten:	
Diese Vertheidigung des Bauern ist ebenfalls sehr schlecht. Schwarz hält durch den Läuferzug den Bauer d7 zurück, und lähmt hiedurch seinen Damen-Flügel.		5. . . . .	Sc6 n. e5.
3. Lf1—c4.	Sg8—f6.	6. Sf3 n. e5.	Ld6 n. e5.
4. d2—d4.	Sb8—c6.	7. f3—f4.	Le7—d6.
Wenn statt dessen der Königspringer den Bauer e4 nimmt, so folgt:		8. e4—e5.	Dd8—e7.
5. d4 n. e5. Läufer beliebig.		9. Dd1—e2 u. hat eine Figur gewonnen.	
6. Dd1—d5 und gewinnt eine Figur.		6. Sf3—g5.	0—0.
		7. f2—f4.	Le5—d4.
		8. e4—e5.	Dd8—e7.
		Macht der Springer	



Weiss.  
statt dessen einen Zug. so gewinnt Weiss  
durch Dd1—h5.

9. Dd1—e2.

Sf6—e8.

10. Lc4—d5.

Weiss droht mit dem Läufer d5 den  
Springer c6 zu nehmen und dann mit der

Weiss.  
Dame e2—e4, auf h7 Matt drohend, den  
Läufer d4 zu erobern.

10. . . . . Ld4—b6.

11. Sb1—c3 und Weiss hat eine  
sehr vortheilhafte Stellung.

### Dritte Vertheidigung.

e2—e4. e7—e5.

Sg1—f3. Dd8—f6.

Weiss.

1. e2—e4.

Schwarz.

e7—e5.

2. Sg1—f3.

Dd8—f6.

Wie schon in den

Erklärungen erwähnt, ist es sehr unvor-  
theilhaft, die Dame frühzeitig ins Spiel zu  
bringen, indem sie von den leichten Figuren  
des Gegners zurückgedrängt und hierdurch  
die Zeit zu wichtigen Entwicklungszügen  
versäumt wird.

3. Lf1—c4.

Df6—g6.

Schwarz würde hier  
besser Lf8—c5 oder Sb8—c6 ziehen. Als-  
dann rochirt Weiss und Schwarz hat eine  
etwas schlechter entwickelte Stellung.

4. 0—0.

Wenn Weiss statt dessen d2—d3 zöge,  
so wäre es doch für Schwarz unvortheilhaft  
den Bauer g2 zu nehmen, denn:

4. d2—d3.

Dg6 n. g2.

Weiss.

5. Lc4 n. f7†

Schwarz.

Ke8 n. f7 oder a.

6. Th1—g1

Dg2—h3.

7. Sf3—g5† und gewinnt die Dame.

a.

5. . . . . Ke8—e7—d8.

6. Th1—g1. Dg2—h3.

7. Tg1—g8 und erobert die Dame.

4. . . . . Dg6 n. e4.

5. Lc4 n. f7† Ke8—d8 od. A.

Es ist klar, dass der König den Läufer  
wegen Sf3—g5 Schach der Dame und dem  
Könige nicht nehmen kann.

6. Sf3 n. e5.

Sg8—f6.

Würde die Dame den Springer ge-  
nommen haben, so gewinnt Weiss mit Tf1—e1.

7. Tf1—e1.

De4—f5.

8. Lf7—g6.

Df5—e6.

9. Se5—f7† und gewinnt die Dame.

A.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
5. . . . .	Ke8—e7.	11. Sb1—c8.	De4—e7.
6. Tf1—e1.	De4—f4.	Ginge sie nach g4, so würde sie vom Bauer h2—h8 erobert.	
7. Tel n. e5†	Ke7 n. f7.	12. Lc1—g5† und gewinnt die Dame.	
Geht der König nach d6, so folgt:			
8. Te5—d5†	Kd6—e7 oder b.	b.	
9. Dd1—e1†	Ke7 n. f7 oder a.	8. . . . .	Kd6—c6.
10. Sf3—g5†	Kf7—f6 am besten.	9. Sf3—d4†	Kc6—b6.
11. d2—d4.	Df4—g4.	10. Td5—b5†	Kb6—a6.
12. h2—h8.	Dg4—h5—h4.	11. Dd1—e2 und sagt mit dem zweiten Zuge matt.	
13. De1—e5†	Kf6—g6.	Geht der König aber nach f6, so folgt:	
14. De5—e8†	Kg6—h6—f6.	8. d2—d4.	Df4—g4.
Der Springer oder die Dame sagt auf f7 matt.		9. h2—h8 und gewinnt die Dame.	
a.		8. d2—d4.	Df4—f6.
9. . . . .	Ke7—f6.	9. Sf3—g5†	Kf7—g6.
10. d2—d4.	Df4—e4.	10. Dd1—d3†	Kg6—h5.
Ginge sie auf g4, so treibt der Bauer h2—h8 sie auf e4.		11. g2—g4† und im nächsten Zuge matt.	

### Vierte Vertheidigung. Das Spiel des Philidor.

e2—e4. e7—e5.  
Sg1—f3. d7—d6.

#### Erstes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	4. d4 n. e5.	
2. Sg1—f3.	d7—d6.	Schlecht wäre e4 n. f5, wegen e5—e4, Sf3—g5, Lc8 n. f5, später d6—d5, womit die schwarzen Bauern das Centrum einnehmen.	
Dieser Vertheidigungs- Zug wurde von dem berühmten französischen Schachautor Philidor in seiner „Analyse du Jeu des Echecs“ für den besten erklärt, indem er der Meinung war, mittelst desselben ein Centrum begründen zu können. Indessen ist seine Ausführung keine ganz richtige. Jedoch gewährt d7—d6 eine gute Vertheidigung, die neben Sb8—c6 als die beste gegen den Springer-Angriff angesehen werden kann.			
3. d2—d4.		4. . . . .	f5 n. e4.
Ueber Lf1—c4 siehe V. Spiel.		5. Sf3—g5.	d6—d5.
3. . . . .	f7—f5.	6. e5—e6.	
Mit diesem Zuge antwortete Philidor und glaubte der schwarzen Partei das Uebergewicht zu verschaffen.		Um mit dem Springer auf f7 Dame und Thurm angreifen zu können.	
		6. . . . .	Sg8—h6.
		7. f2—f3.	
		Dieser Zug ist von Herrn von Heydebrand zuerst angegeben. Früher pflegte man zu spielen.	
		7. Dd1—h5†	g7—g6.
		8. Dh5—h8.	
		Auch diese Spielart ist nicht unvorthellhaft. Schwarz bringt es jedoch mit 8) Dd8—	



Weiss.                      Schwarz.  
f6, und 9) mit d5—d4 zu einem gleichen  
Spiel. Die beste Spielart 7) Sb1—c3 behan-  
deln das zweite und die folgenden Spiele.

7. . . . . .

Sb8—c6.

Der richtigere Zug  
ist hier e4—e8.

7. . . . . .

e4—c8.

8. f3—f4 am besten.      Dd8—d6.

Und die Spiele sind  
etwa gleich.

Wenn Schwarz statt dessen den Bauer  
nimmt, oder mit dem Läufer f8 nach e7  
geht, so zeigen die folgenden Spielarten,  
wie er hierdurch verliert.

Weiss.

Schwarz.

I.

7. . . . . .

e4 n. f8.

8. Dd1 n. f8.

Th8—g8.

9. Df3—f7†

Sh6 n. f7.

10. e6 n, f7† nimmt im nächsten Zuge  
den Thurm und macht eine Dame.

II.

7. . . . . .

Lf8—e7.

8. f8 n. e4.

Le7 n. g5.

9. Dd1—h5†

g7—g6.

10. Dh5 n. g5.

Dd8 n. g5.

11. Lc1 n. g5.

beliebig.

12. e4 n. d5 und gewinnt.



8. Lf1—b5.

Dd8—d6.

10. Sg5 n. e6.

Dd6 n. e6.

9. Sb1—c3 am besten.

11. Dd1 n. d5.

De6 n. d5.

Auf e4 n. f5, folgt Dd8—b4† und das  
schwarze Spiel bekommt einen Gegenangriff.

12. Sc3 n. d5.

0—0—0.

9. . . . . .

Lc8 n. e6.

13. f3 n. e4, hat einen Bauern mehr  
und eine gute Stellung.

## Zweites Spiel.

Stellung nach dem  
8. Zuge des Schwarzen  
im ersten Spiel.



Weiss.

7. Sb1—c3.

Ein Angriff der noch lebhaftere Chancen  
für das weisse Spiel herbeiführt und stärker  
als f2—f3 ist.

7. . . . . c7—c6 am besten.

Auf 7. . . . . Lf8—b4 würde folgen:

8. Dd1—h5 †

9. Sg5—f7.

10. Dh5 n. d5.

Schwarz.

Ke8—f8.

Dd8—e8.

Sh6 n. f7.

Weiss.

11. e6 n. f7.

12. Lf1—c4 u. Weiss hat das bessere Spiel.

8. Sg5 n. e4. Weniger entscheidend, je-  
doch auch nicht unvorteilhaft ist:

8. Sg5 n. h7.

Lc8 n. e6 am besten.

Nimmt der Thurm den Springer, so ge-  
winnt Dd1—h5 †.

9. Sh7 n. f8.

10. Sc8 n. e4.

11. Se4—g5 und hat das bessere Spiel.

Schwarz.

De8—c6.

Ke8 n. f8.

Sh6—g4.

Stellung nach dem  
8. Zuge des Weissen  
im zweiten Spiel.



Weiss.	Schwarz.
8. . . . .	d5 n. e4.
9. Dd1—h5†	g7—g6.
10. Dh5—e5.	Th8—g8.
11. Lc1 n. h6.	Lf8 n. h6.
12. Ta1—d1.	Dd8—e7.

Ueber den bessern  
Zug Dd8—g5 siehe das III. Spiel.

13. Sc3 n. e4.

Statt dessen bietet Lf1—c4 wegen Lh6—g7 und später Lg7 n. c8† eine weniger günstige Fortsetzung des Angriffs für Weiss.

Ginge jetzt:

18. . . . . Lh6—g7. so antwortet Weiss mit:  
14. Se4—d6† und wenn der König auf das Feld des Läufers gegangen ist, De5—f4†.  
Auch 13. . . . . De7 n. e6 würde durch De5—d4 ein für Weiss günstiges Spiel herbeiführen, nämlich:

18. . . . . De7 n. e6.  
14. De5—d4. De6—e7 oder a.  
15. Lf1—e2 und Weiss muss, nachdem er rochirt, bei der gefährlichen Stellung, in der Schwarz sich befindet, den Sieg davon tragen.

a.

14. . . . . b7—b5.  
15. Lf1—e2. Dame d4—d8† würde zu nichts führen.  
15. . . . . Lc8—d7.  
16. Le2—g4. De6—e7.  
17. 0—0 Ld7 n. g4.  
18. Se4—d6† Ke8—f8.  
19. Dd4 n. g4 und muss gewinnen.

13. . . . . Lc8 n. e6.

14. Td1—d6. Le6—f5.

Zieht er statt dessen:

14. . . . . Ke8—f7 so nimmt der Thurm den Läufer, und wenn die

Weiss. Schwarz.  
Dame ihn wieder nimmt, so geht sie durch Lf1—c4 und nachher Se4—d6† verloren.

Zieht er:

14. . . . . Le6—f7.  
so folgt Se4—f6† Ke8—f8.  
Td6—d8† De7 n. d8.  
Sf6 n. h7 schachmatt.

Geht:

14. . . . . Le6—d7, so folgt  
15. Se4—f6†.  
Geht nun der König nach f8, so folgt:  
Sf6 n. h7† Kf8—e8.

(Die Dame kann den Springer nicht nehmen, weil sie sonst verloren geht.)

Sh7—f6† Ke8—f8.  
De5 n. e7† Kf8 n. e7.  
Sf6 n. g8† Ke7 n. d6.  
Sg8 n. h6 und Weiss hat zwei Bauern mehr bei besserer Stellung.

Geht aber:

15. . . . . Ke8—d8, so spielt Weiss ganz eben so, behält jedoch bei besserer Stellung nur einen Bauer mehr übrig als Weiss.

Zieht Schwarz:

14. . . . . Le6—d5, so folgt:  
15. Td6 n. d5. c6 n. d5.  
16. Se4—f6† K beliebig.  
17. De5 n. e7† K n. e7.  
18. Sf6 n. g8† K beliebig.  
19. Sg8 n. h6 und gewinnt.

15. Se4—f6† Ke8—f8.  
16. Td6—d8† Kf8—f7 am besten.

Geschieht statt dessen:

16. . . . . De7 n. d8, so folgt  
17. Sf6 n. h7† Kf8—f7.  
18. Lf1—c4† und gewinnt.

17. Lf1—c4† Lf5—e6.  
18. Sf6 n. g8 und gewinnt.

## Drittes Spiel.

Stellung nach dem 12. Zuge des Weissen in dem zweiten Spiel.



Weiss.

Schwarz.

12. . . . . Dd8—g5.

13. De5—c7 am besten.

Die Dame droht Matt auf f7 und greift gleichzeitig den Läufer c8 an.

Geschieht statt dessen:

13. De5—d4, so antwortet Schwarz mit Vortheil e4—e8.

Auf 13. De5 n. g5 geschieht Lh6 n. g5.

14. Sc8 n. e4. Lg5—e7.

15. Lf1—c4. b7—b5.

16. Lc4—b3. a7—a5.

17. a2—a4. b5 n. a4.

18. Lb3—c4. Sb8—a6 und Schwarz gewinnt auf die Dauer den Bauer e6 und das Spiel.

13. . . . . Lc8 n. e6.

14. Sc3 n. e4.

Ueber Dc7 n. b7 siehe das 4. Spiel.

Weiss.

Schwarz.

14. . . . . Dg5—e7 am besten.

15. Td1—d8† De7 n. d8.

Geht der König statt dessen nach f7, so erzwingt Springer e4—d6—e4 ein unentschiedenes Spiel.

16. Se4—d6† Dd8 n. d6.

Ginge der König nach f8, so wäre die Dame, ohne Gegengewinn einer Figur, verloren.

17. Dc7 n. d6. Ke8—f7.

18. Dd6—c7† Sb8—d7.

19. Dc7 n. b7. Ta8—b8.

20. Db7 n. c6 am besten. Tg8—c8.

21. Dc6—f3† Sd7—f6.

Und Weiss hat die Dame und drei Bauern gegen Thurm und zwei Figuren.





## Viertes Spiel.

Stellung nach dem 13. Zuge des Schwarzen im dritten Spiele.



- | Weiss.                                    | Schwarz. | Weiss.                                    | Schwarz.          |
|---|----------|---|-------------------|
| 14. Dc7 n. b7.                            | e4—e3.   | oben, und Weiss hofft durch den Springer- |                   |
| 15. f2—f3 am besten.                      | Dg5—e7.  | Zug ihr zur Hülfe zu kommen.              |                   |
| 16. Db7 n. a8.                            | Ke8—f7.  | 17. . . . .                               | Lh6—f4.           |
| 17. Sc3—e4.                               |          |   | Um das Schach auf |
|   |          |   | d6 zu verhindern. |
| Schwarz hat den Thurm gegeben, in der     |          | 18. Lf1—e2.                               | Kf7—g7.           |
| Absicht, die Dame einzusperren und zu er- |          | 19. 0—0.                                  |                   |



Weiss.

Schwarz.

Weiss.

Schwarz.

19. . . . .

De7—c7.

24. Tf1—d1.

Dc7—g7.

Um mit Sb8—d7 die

25. Te4—h4.

weisse Dame zu erobern.

Das einzige Mittel, um das Matt auf h6 zu decken.

20. Se4—c5.

Lf4 n. h2 †

25. . . . .

Lg3 n. h4.

21. Kg1—h1.

Le6—c8.

26. Da8 n. b8.

Lc8—a6.

22. Td1—d4.

Lh2—g3.

27. Db8—h2.

La6 n. e2.

23. Td4—e4.

28. Td1—d7.

Dg7—h6.

Um die Dame im nächsten Zuge nach b7 zu bringen; denn nimmt Dc7—b7, so folgt Sc5 n. b7, Lc8 n. b7 und Te4—c7 † gewinnt den Läufer zurück. Nimmt aber der Läufer die Dame, so folgt Sc5—e6 †. In beiden Fällen wäre die Dame ohne Opfer aus ihrer bedrängten Lage befreit.

29. Sc5—e4.

Le2—c4.

30. Se4—f6.

e3—e2.

31. Td7—e7.

Dh6—c1 †.

32. Dh2—g1.

Dc1 n. g1 †.

33. Kh1 n. g1.

e2—e1 D †.

23. . . . .

Kg7—h8.

34. Te7 n. e1.

Lh4 n. e1 u. gewinnt.

## Fünftes Spiel.

Weiss.

Schwarz.

Weiss.

Schwarz.

1. e2—e4.

e7—e5.

4. . . . .

Sb8—c6.

2. Sg1—f3.

d7—d6.

Es kann auch

4. . . . . Lc8—e6 geschehen,  
dann folgt am besten

3. d2—d4.

e5 n. d4.

5. Sb1—c8. a7—a6.

Besser, als der in den vorigen Spielen erörterte, von Philidor empfohlene Zug f7—f5. Ueber Sg8—f6 und Lc8—g4 siehe die Spiele 9 und 10.

Springer b8—c6 vorbereitend, der sonst mit Lf1—b5 gefesselt werden könnte.

4. Dd1 n. d4.

6. Lc1—e8.

Sb8—c6.

Statt dessen kann auch der Springer den Bauer nehmen, siehe das 7. Spiel.

7. Dd4—d2.

Sg8—f6 und die

Spiele sind gleich.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
Ebenso kann nicht unvortheilhaft		6. Lc1—e8 und Weiss hat ein etwas freieres Spiel.	
4. . . . .	Lc8—d7 gezogen werden, es folgt dann,	5. Lf1—b5.	Lc8—d7.
5. Lf1—c4.	Sb8—c6.	6. Lb5 n. c6.	Ld7 n. c6.
6. Dd4—d1.	Lf8—e7.	7. Lc1—g5.	Ein guter Entwicklungszug für des weisse Spiel.
7. 0—0.	Sg8—f6.	7. . . . .	
8. Sb1—c8.	0—0 und die Spiele sind gleich.	8. Sb1—c3.	Sg8—f6 am besten.
Es kann auch:		9. 0—0—0.	Lf8—e7.
4. . . . .	Sg8—f6 ohne Nachtheil für das schwarze Spiel geschehen.		0—0 und die Spiele sind gleich.
Es folgt dann:			
5. Sb1—c8.	Lc8—g4.		

## Sechstes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	5. . . . .	Dd8 n. d5.
2. Sg1—f3.	d7—d6.	6. Sb1—c3.	Lf8—b4.
3. d2—d4.	e5 n. d4.	7. Sd4—b5.	Lb4 n. c3 †
4. Sf3 n. d4.	d6—d5.	8. b2 n. c3.	Dd5 n. d1 †
	Besser ist Sg8—f6, siehe 8. Spiel.	9. Ke1 n. d1.	Sb8—a6.
5. e4 n. d5.		10. Lc1—f4.	Ke8—d8.
Den Bauer nach e5 zu ziehen wäre nicht vortheilhaft.		11. Lf1—c4 und Weiss hat das stärkere Spiel.	

## Siebentes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	6. Lf1—e2.	0—0.
2. Sg1—f3.	d7—d6.	7. 0—0.	c7—c5.
3. d2—d4.	e5 n. d4.	8. Sd4—f3.	Sb8—c6.
4. Sf3 n. d4.	Sg8—f6.	9. Lc1—f4.	Lc8—e6 u. die Spiele sind ungefähr gleich.
5. Sb1—c3.	Lf8—e7.		

## Achstes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	Oder:	
2. Sg1—f3.	d7—d6.	4. . . . .	Lf8—e7.
3. d2—d4.	Sg8—f6.	5. Sb1—c3.	e5 n. d4.
4. Lc1—g5.	Lc8—g4.	6. Dd1 n. d4, und es kommt zu der vorstehenden Stellung.	
	Es kann auch geschehen:	5. d4 n. e5.	Lg4 n. f3.
4. . . . .	e5 n. d4.	6. Dd1 n. f3 am besten.	d6 n. e5.
5. Dd1 n. d4.	Lf8—e7.	7. Df3—b3.	b7—b6.
6. Sb1—c3.	0—0.		Ginge Sb8—d7, so folgt 8) Lf1—c4.
7. 0—0—0, und Weiss hat eine etwas bessere Stellung.			

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
8. Lf1—c4.	Dd8—d7.	12. Lc4—b5†	c7—c6.
9. Lg5 n. f6.	g7 n. f6.	Schwarz würde sich besser mit Ke8—f8 vertheidigen, jedoch im- mer ein gedrücktes Spiel erhalten.	
10. Sb1—c3.	Lf8—g7.	13. Sc3—d5 und gewinnt.	
11. Ta1—d1	Dd7—e7.		

## Neuntes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	10. f2—f4.	e5 n. f4.
2. Sg1—f3.	d7—d6.	11. Lc1 n. f4.	
3. d2—d4.	Lc8—g4.	Ein guter Zug wäre auch e4—e5, und wenn der Läufer nimmt, Sc3—e4.	
4. d4 n. e5.	Lg4 n. f3.	11. . . . .	Ld6 n. f4.
5. Dd1 n. f3.	d6 n. e5.	12. e4—e5.	Lf4 n. h2†
Weiss kann auch mit Vortheil spielen:		13. Kg1 n. h2.	Df6—h4†
5. g3 n. f3.	d6 n. e5.	14. Kh2—g1.	Dh4—d4†
6. Dd1 n. d8†	Ke8 n. d8.	15. Tf1—f2, Weiss erobert den Bauer f7 und muss gewinnen.	
7. Lf1—c4.	Kd8—e8.		
8. f3—f4 n. Weiss hat das bessere Spiel.			
6. Lf1—c4.	Dd8—f6.		
7. Df3—b3.	b7—b6.		
8. Sb1—c3.	c7—c6.		
9. 0—0.	Lf8—d6.		
	Besser wäre Lf8—c5.		
			Zieht Schwarz im 12. Zuge mit der Dame nach h6, so antwortet Weiss mit 13) Lc4 n. f7† und 14) g2—g3.

## Zehntes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	4. d2—d4.	d6—d5.
2. Sg1—f3.	d7—d6.	5. e4 n. d5.	e5—e4.
3. Lf1—c4.		6. Sf3—e5.	c6 n. d5.
Auch dies ist ein guter Angriffszug, der neben d2—d4 empfohlen werden kann.		7. Lc4—b3, und die Spiele stehen gleich.	
3. . . . .	c7—c6 am besten.		

Man sieht aus den letzten Spielen, dass d7—d6 bei richtiger Fortsetzung der Vertheidigung zu einem für Schwarz nicht ungünstigen Spiele führt, und es kann daher dieser Zug zu den bessern Vertheidigungen gegen Sg1—f3 gezählt werden.

## Partien zur Erläuterung der vorangegangenen Eröffnungen.

## Erste Partie.

## Von Philidor.

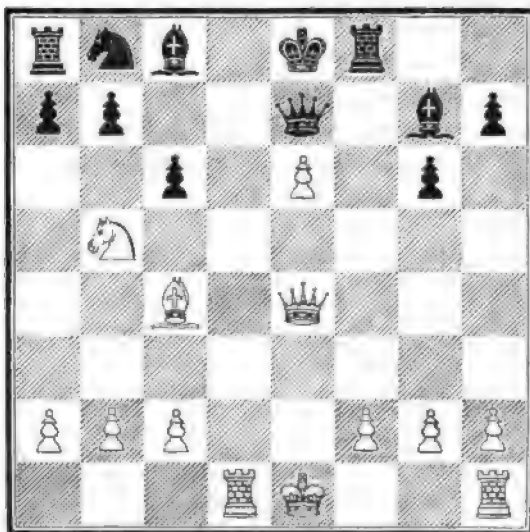
Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	5. Sf3—g5.	d6—d5.
2. Sg1—f3.	d7—d6.	6. f2—f4.	
3. d2—d4.	f7—f5.	Statt dessen musste, wie in den vorange- gangenen Spielen angegeben, e5—e6 gezogen werden.	
4. d4 n. e5.	f5 n. e4.		



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
6. . . . .	Lf8—c5.	17. Lf1—e2	Se7—f5.
7. c2—c4.	c7—c6.	18. Sh8—g1.	Sf5—g3.
8. Sb1—c3.	Sg8—e7.	Viel besser gespielt, als wenn der Springer gleich den Bauer h4 nehmen würde.	
9. h2—h4.		19. Th1—h2.	e4—e3.
Weiss macht diesen Zug, um einen Rück- zug für den Springer zu gewinnen, sobald h7—h6 erfolgt.		20. Dd2—b2.	d4—d3.
9. . . . .	h7—h6.	21. Le2—f3.	Tf8 n. f4.
10. Sg5—h3.	0—0.	22. 0—0—0	Tf4 n. a4.
11. Sc3—a4.	Lc5—b4 †	23. b3 n. a4.	Ta8 n. a4.
12. Lc1—d2.	Lb4 n. d2 †	24. a2—a3.	Ta4—c4 †
13. Dd1 n. d2.	d5—d4.	25. Kc1—b1.	Tc4—c2.
14. c4—c5.	b7—b5.	26. Db2—b4.	Sb8—a6.
15. c5 n. b6.	a7 n. b6.	27. Db4—f4.	Sa6—c5 u. sagt in einigen Zügen matt.
16. b2—b3.	Lc8—e6.		

## Zweite Partie.

Altmod.	Neu.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	9. Dd1—h5 †	g7—g6.
2. Sg1—f3.	d7—d6.	10. Dh5—e5.	Th8—g8.
3. d2—d4.	f7—f5.	11. Lc1 n. h6.	Lf8 n. h6.
4. d4 n. e5.	f5 n. e4.	12. Ta1—d1.	Dd8—e7.
5. Sf3—g5.	d6—d5.	13. Lf1—c4.	Lh6—g7.
6. e5—e6.	Sg8—h6.	14. De5 n. e4.	Tg8—f8.
7. Sb1—c3.	c7—c6.	15. Sc3—b5.	Besser wäre Lg7 n. c3 †.
8. Sg5 n. e4.	d5 n. e4.	Ein sehr schöner Zug, der das Schicksal des Spiels entscheidet.	



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
15. . . . .	c6 n. b5.	19. Dc6 n. a8 †	De7—d8.
16. Lc4 n. b5 †	Sb8—c6.	20. e6 n. d7 †	Ke8—e7.
17. Lb5 n. c6 †	b7 n. c6.	21. Da8—e4 †	
18. De4 n. c6 †	Lc8—d7.	und gewinnt.	

## Dritte Partie.

Stellungen.	Fortw.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.	der Abtausch erfolgt, den Bauer c2 zu nehmen.	
1. e2—e4.	e7—e5.	14. Se2—g3.	Tf8—e8.
2. Sg1—f3.	d7—d6.	Hätte er vor dieser	
3. d2—d4.	e5 n. d4.	Deckung den Springer c6 nach d4 gespielt,	
4. Sf3 n. d4.	Sg8—f6.	so würde Weiss mindestens einen Bauer gewonnen haben.	
5. Sb1—c3.	Lf8—e7.	15. c2—c3.	Tc8—d8.
6. Lf1—e2.	0—0.	16. Dd1—c2.	Le7—f8.
7. f2—f4.	c7—c5.	17. Ta1—d1.	b7—b6.
8. Sd4—f3.	Sb8—c6.	18. b2—b4.	Sc6—a7.
9. 0—0.	Lc8—g4.	19. c3—c4.	c5 n. b4.
Um später den Springer c6 nach d4 zu ziehen.		20. a3 n. b4.	d6—d5.
10. Lc1—e3.	a7—a6.	Dieser Zug sieht sehr	
11. a2—a3.	Lg4 n. f3.	glänzend aus; weder der Bauer c4, noch	
12. Le2 n. f3.	Ta8—c8.	der Bauer e4 kann den Bauer d5 nehmen.	
13. Sc3—e2.	Dd8—c7.	Dennoch ist d6—d5 ein starker Fehler, wie	
Um mit dem Springer nach d4 zu gehen, und wenn dann		erwartet, nachweist.	



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
21. Dc2—f2.	Sa7—c8.	29. Tf1—d1.	Td8—d6.
22. c4 n. d5.	Lf8 n. b4.	30. Sg3—f5.	Lc5 n. d4.
23. e4—e5.	Sf6—d7.	31. Td1 n. d4. Weiss hat eine Figur mehr und muss gewinnen.	
24. d5—d6.	Dc7—b8.	26. Sc3—e4.	Te8—e6.
25. Lf3—c6.	g7—g6.	27. Df2—h4.	Sc8—a7.
Auch das Opfer, des Springers auf d6 würde Schwarz keinen Vortheil gewährt haben. Das Spiel hätte sich, wie folgt, entwickelt.		28. Lc6 n. d7.	Td8 n. d7.
25. . . . .	Sc8 n. d6.	29. Se4—g5.	h7—h5.
26. e5 n. d6.	Te8 n. e3.	30. Sg5 n. e6.	f7 n. e6.
27. Df2 n. e3.	Lb4—c5.	31. f4—f5.	a6—a5.
28. Td1—d4.	Sd7—f6.	32. f5 n. e6.	Td7—g7.
		33. e6—e7 und gewinnt.	

## Vierte Partie.

Morphy.	Garrwitz.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. e2—e4.	e7—e5.	9. . . . .	Sb8—d7.
2. Sg1—f3.	d7—d6.	10. Lf7—h5. .	g7—g6.
3. d2—d4.	Lc8—g4.	Das Matt auf f7 musste gedeckt werden.	
4. d4 n. e5.	Lg4 n. f3.	11. Lg5—h6†	Kf8—e7.
5. Dd1 n. f3.	d6 n. e5.	12. Lh5—f3.	Sd7—c5.
6. Lf1—c4.	Sg8—f6.	13. Db3—c4.	b7—b5.
Statt dessen wird gewöhnlich Dd8—f6 gezogen. Der hier geschehene Zug giebt dem Weissen Gelegenheit, die Bauern f7 u. b7 gleichzeitig anzugreifen.		Wenn Weiss diesen Bauer nehmen würde, so folgt Ta8—b8 und erobert den Bauer b2.	
7. Df3—b3.	Lf8—d6.	14. Dc4—e2.	Sc5—e6.
Der beste Vertheidigungszug in dieser Lage.		15. Lh6—e3.	
8. Lc4 n. f7†	Ke8—f8.	Weiss hätte vielleicht besser gethan, das Schach auf h6 nicht zu geben, und dafür den Läufer gleich nach e3 zurück zu ziehen.	
9. Lc1—g5.		15. . . . .	a7—a6.
Viel besser, als Db3 n. b7, denn es würde dann Sb8—d7—c5 folgen.		16. Sb1—d2.	Ke7—f7.
		17. 0—0—0.	



- | Weiss.  | Schwarz. | Weiss.   | Schwarz.   |
|---|----------|--|------------|
| 17. . . . .   | Dd8—e7.  | 24. g3—g4.   | De7—e8.    |
| 18. g2—g3.  |          | 25. Lg2—f3.  | De8—c6.    |
| Weiss beabsichtigt die Bauern auf seinem Königsflügel zum Angriff zu benutzen, und hat aus diesem Grunde nach der langen Seite rochirt. |          | 26. Sd2—b1.  |            |
| 18. . . . .   | Th8—b8.  | Um Dame c6—c3 zu verhindern.   |            |
| Schwarz beabsichtigt ebenfalls einen Bauernsturm gegen die feindliche Rochade.  |          | 26. . . . .  | b5—b4.     |
| 19. Lf3—g2.   |          | 27. De2—f2.  |            |
| Um später den Bauer f2 nach f4 ziehen zu können.  |          | Um sowohl die Dame auf der f-Linie zu haben, als auch um sie nach h4 zu spielen. |            |
| 19. . . . .   | a6—a5.   | 27. . . . .  | Sf8—d7.    |
| 20. Th1—f1.   | a5—a4.   | Der Springer kann den Bauer e4 wegen Df2—g2 nicht nehmen,                        |            |
| Auf g6—g5 folgt h2—h4; und auf h7—h6 werden die Bauern getauscht, und dem Thurm auf h1 eine freie Linie eröffnet.                       |          | 28. g4—g5.   | Sf6—g8.    |
| 21. f2—f4.  | a4—a3.   | 29. f5—f6 †  | Kg7—h8.    |
| 22. b2—b3.  | Kf7—g7.  | Hier wäre wohl Kg7—f7 der stärkere Zug gewesen.                                  |            |
| 23. f4—f5.  | Se6—f8.  | 30. f6—f7.   | Sd7—c5.    |
|   |          | Auf Sg8—e7 zieht Weiss Lf3—g4 und gewinnt.                                       |            |
|   |          | 31. f7 n. g8 D †   | Kh8 n. g8. |



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
32. Le3 n. c5.		43. Sd2—c4.	Dc7—c5.
Wenn Weiss den Springer nicht nimmt,		44. De6—d5.	Dc5 n. d5†
so rettet Schwarz sein Spiel mit Sc5 n. b3†		45. e4 n. d5.	Tf8—d8.
und a3—a2.		46. Tf1—f3.	Kh8—g7.
32. . . . .	Ld6 n. c5.	47. c2—c3.	Td8—b8.
33. Df2—e2.	Dc6—e6.	48. c3 n. b4.	Tb8 n. b4.
34. Sb1—d2.	Kg8—h8.	49. Kd1—c2.	Kg7—f8.
35. Lf3—g4.	De6—e7.	50. Kc2—c3.	Tb4—b5.
36. Sd2—f3.	Tb8—d8.	51. Lg4—e6.	Tb5—c5.
37. h2—h4.	Td8—d6.	52. b3—b4.	Tc5—c7.
38. Td1 n. d6.	c7 n. d6.	53. b4—b5.	Kf8—e7.
39. De2—c4.	Ta8—f8.	54. b5—b6.	Tc7—b7.
40. Dc4—e6.	Lc5—e3†	55. Le6—c8.	Tb7—b8.
41. Kc1—d1.	De7—c7.	56. b6—b7.	Ke7—d8.
42. Sf3—d2.	Le8—f4.	57. Sc4 n. d6.	Kd8—e7.
	Wenn Schwarz diesen	58. Sd6—b5.	h7—h6.
Zug nicht macht, so erzwingt Weiss in		59. d5—d6†.	Aufgegeben.
einigen Zügen den Gewinn.			

## Fünfte Partie.

Morphy.	Garnitz.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. e2—e4.	e7—e5.	4. Dd1 n. d4.	Sb8—c6.
2. Sg1—f3.	d7—d6.	5. Lf1—b5.	Lc8—d7.
3. d2—d4.	e5 n. d4.	6. Lb5 n. c6.	Ld7 n. c6.
		7. Lc1—g5.	Sg8—f6.

Weiss.	Schwarz.
8. Sb1—c3.	Lf8—e7.
9. 0—0—0.	0—0.
10. Th1—e1.	h7—h6.
11. Lg5—h4.	Sf6—e8.

Schwarz zwingt den Weissen zum Abtausch des Läufers, indem sonst der schwarze Läufer mit Vortheil von e7 nach f6 gehen würde.

12. Lh4 n. e7. Dd8 n. e7.

Das schwarze Spiel ist jetzt recht gut entwickelt, zum mindesten befindet sich der Vortheil des Anzuges nicht mehr in den Händen des Weissen.

13. e4—e5.

Springer c3—d5 würde hier wohl bei weitem besser gewesen sein.

13. . . . . Lc6 n. f3.

14. g2 n. f3. De7—g5 †

15. Kc1—b1. d6 n. e5.

16. Te1 n. e5.

Es wäre besser, mit der Dame den Bauer zu nehmen.

16. . . . . Dg5—g2.

Schwarz glaubt durch seine Stellung genügend gedeckt zu sein, um mit diesem Zuge auf Eroberung eines Bauern auszugehen.

Weiss.	Schwarz.
17. Sc3—d5.	Dg2 n. h2.
18. Te5—e1.	

Um mit den Thürmen die Dame anzugreifen, und gleichzeitig Linien gegen die feindliche Rochade zu öffnen.

18. . . . . Dh2—d6.

Die Dame kehrt auf diesen Platz am vortheilhaftesten in's Spiel zurück.

19. Te1—g1. Kg8—h7.

Wenn Schwarz statt dessen c7—c6 zog, so gewann Weiss mit Tg1 n. g7 † und später Sd5—f6 † das Spiel.

20. Dd4—e3. f7—f5.

21. Sd5—f4. Dd6—b6.

22. De3—e2. Tf8—f7.

23. De2—c4. Db6—f6.

24. Sf4—h5. Df6—e7.

25. Td1—e1. De7—d7.

26. a2—a3. Se8—d6.

Geschieht dies nicht, so nimmt Te1 den Springer, alsdann opfert sich Tg1 auf g7, und Sh5—f6 † gewinnt die Dame. Im vorigen Zuge vor a2—a3 konnte Weiss diesen Plan nicht durchführen, weil Te8—e1 matt geben würde.





- | Weiss.               | Schwarz.          |
|----------------------|-------------------|
| 27. Dc4—d4.          | Ta8—g8.           |
|                      | Um Tg1 n. g7† und |
| Sh5—f6† vorzubeugen. |                   |
| 28. Tg1—g2.          | b7—b6.            |
| 29. Te1—g1.          | Sd6—e8.           |

Schwarz, im Bewusstsein der bessern Bauernstellung, bietet jetzt den Tausch an, den Weiss am besten an-

nehmen würde in der Hoffnung, das Spiel wenigstens noch unentschieden zu machen.

30. Dd4—c3. f5—f4.

Der vorige Zug des Weissen war wegen dieses drohenden Bauernzuges ein Fehler. Schwarz hat jetzt dem weissen Springer den Rückzug nach g3 abgeschnitten.



31. Tg1—h1.  
Statt Tg1—h1 hätte Weiss mit Tg2—g4 den f-Bauer angreifen sollen.

- |             |            |
|-------------|------------|
| 31. . . . . | g7—g6.     |
| 32. Th1—g1. | Dd7—d5.    |
| 33. Dc3—e1. | Dd5 n. h5. |
| 34. Tg2—g5. | Dh5 n. f3. |

- |                |           |
|----------------|-----------|
| 35. De1—e5.    | Tf7—f6.   |
| 36. De5—e7†    | Tg8—g7.   |
| 37. De7 n. e8. | h6 n. g5. |
| 38. De8—e1.    | Df3—c6.   |
| 39. f2—f3.     | Tf6—e6.   |
| 40. De1—d2.    | Tg7—e7.   |
- Weiss giebt das Spiel auf.

### Sechste Partie.

- | Numm. | Weiss.     | Numm. | Schwarz.   |
|-------|------------|-------|------------|
| 1.    | e2—e4.     | 1.    | Sb1—c3.    |
| 2.    | Sg1—f3.    | 2.    | 0—0—0.     |
| 3.    | d2—d4.     | 3.    | Sb8—c6.    |
| 4.    | Dd1 n. d4. | 4.    | Lc8—e6.    |
| 5.    | Lc1—g5.    | 5.    | Sc6 n. d4. |
|       |            | 6.    | c7—c5.     |
|       |            | 7.    | Dd8—a5.    |
|       |            | 8.    |            |
|       |            | 9.    |            |
|       |            | 10.   |            |
|       |            | 11.   |            |

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
12. a2—a3.	b7—b5.	24. f2—f3.	Te4—h4.
13. Lg5 n. f6.	Le7 n. f6.	25. h2—h3.	Td8—b8.
14. Sc3—d5.	Da5 n. d2 †	26. Tb1—e1.	Kg8—f8.
15. Td1 n. d2.	Le6 n. d5.	27. Te1—e4.	Th4 n. e4.
16. Td2 n. d5.	Tf8—d8.	28. f8 n. e4.	Kf8—e7.
17. Lf1 n. b5.	Ta8—b8.	29. Td5—d4.	Tb8—c8.
18. a3—a4.	a7—a6.	30. Td4 n. c4.	
19. Lb5 n. a6.	Lf6 n. b2 †	Besser wäre Läufer b5 n. c4, womit Weiss wohl das Spiel gewonnen hätte.	
20. Kc1—d2.	Tb8—b4.	30. . . . .	Tc8 n. c4.
21. La6—b5.	Tb4 n. e4.	31. Lb5 n. c4.	h7—h5.
22. c2—c3.	c5—c4.	32. a4—a5.	h5—h4.
Um den Läufer zu retten, der durch einen Angriff des Thurmes oder des Königs erobert werden würde.		33. a5—a6.	La3—c5 und nach einer Reihe von Zügen wurde das Spiel als unentschieden abgebrochen.
23. Th1—b1.	Lb2—a3.		

## Siebente Partie.

Morphy.	Königsthal.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. e2—e4.	e7—e5.	17. Td1 n. d5.	f7—f6.
2. Sg1—f3.	d7—d6.	18. De2—g4.	c7—c6.
3. d2—d4.	e5 n. d4.	19. Td5—d8.	Ld6—c5.
4. Dd1 n. d4.	Lc8—d7.	20. Dg4—g3.	Ta8—d8.
Sb8—c6 vorbereitend, damit Weiss alsdann nicht Lf1—b5 ziehen kann.		21. Tf1—d1.	Td8 n. d3.
5. Lc1—e3.	Sg8—f6.	22. Td1 n. d3.	Tf8—d8.
6. Sb1—c3.	Lf8—e7.	23. Le3 n. c5.	
7. Lf1—c4.	Sb8—c6.	Es sieht aus, als könnte Weiss den Läufer gewinnen, nimmt aber Td3—d8 † und später Le3 den Lc5, so erobert ihn die Dame durch Schach auf d1 und c2 mit Gewinn eines Bauers zurück.	
8. Dd4—d2.	Sc6—e5.	23. . . . .	De7 n. c5 †
9. Sf3 n. e5.	d6 n. e5.	24. Dg8—f2.	Dc5 n. f2 †
10. 0—0.	0—0.	25. Kg1 n. f2.	Td8 n. d3.
11. f2—f4.	Le7—d6.	26. c2 n. d3.	c6—c5.
12. f4—f5.	Ld7—c6.	Meisterhaft. Schwarz hat, um zu einem für ihn vorteilhaften Endspiele zu gelangen, den Abtausch erzwungen. c6—c5 ist jetzt der richtige Zug, der das Spiel für Schwarz günstig gestaltet.	
13. Dd2—e2.	h7—h6.	27. g2—g4.	Kg8—f8.
Würde den Läufer den Bauer nehmen, so erhält Weiss durch Le3—g5 einen starken Angriff, und nimmt der Springer, so wird dieser abgetauscht, und dann hat Weiss mit Dd1—g4 und später f5—f6 ein gutes Spiel.		28. a2—a4.	b7—b6.
14. Ta1—d1.	Dd8—e7.	29. Kf2—g3.	
15. Lc4—d5.	Lc6 n. d5.	Vielleicht ist es besser, den König nach der Damenseite zu bewegen.	
16. Sc3 n. d5.	Sf6 n. d5.		



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
29. . . . .	Kf8—f7.	das Spiel remis halten zu können, wenn der König nach der Damenseite sich bewegt.	
30. Kg3—h4.	Kf7—f8.	46. b3 n. a4.	a6—a5.
31. Kh4—h5.	Kf8—f7.	47. Kg4—f3.	Kg6—f6.
32. b2—b3.	Kf7—f8.	48. Kf3—f2.	Kf6—f7.
33. Kh5—g6.	Kf8—g8.	49. Kf2—g3.	
34. h2—h3.	Kg8—f8.	Der entscheidende Zug, durch welchen Schwarz ein wichtiges Tempo gewinnt.	
35. h3—h4.	Kf8—g8.	49. . . . .	Kf7—g7.
36. g4—g5.	h6 n. g5.	50. Kg3—f2.	Kg7—f6.
37. h4 n. g5.	f6 n. g5.	51. Kf2—g1.	Kf6—g5.
38. Kg6 n. g5.	Kg8—f7.	52. Kg1—g2.	Kg5—f4.
39. Kg5—h4.	Kf7—e7.	53. Kg2—f2.	c5—c4.
40. Kh4—g4.	Ke7—f6.	54. d3 n. c4.	Kf4 n. e4.
41. Kg4—h5.	a7—a6.	55. Kf2—e2.	Ke4—d4.
42. Kh5—h4.	g7—g6.	56. Ke2—f3.	Kd4 n. c4.
43. a4—a5.	b6 n. a5.	57. Kf3—e4.	Kc4—b4.
44. f5 n. g6.	Kf6 n. g6.	58. Ke4 n. e5.	Kb4 n. a4.
45. Kh4—g4.	a5—a4.	59. Ke5—d4.	Ka4—b3

Es handelt sich für  
Jeden darum, die Opposition zu bekommen,  
welche das Spiel entscheidet. Weiss scheint  
und gewinnt.

## Achte Partie.

Morphy.	Garrig.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.	17. Sd4—f5.	Tg7—g6.
1. e2—e4.	e7—e5.	18. f2—f4.	g5 n. f4.
2. Sg1—f3.	d7—d6.	19. Tf1 n. f4.	Kg8—h8.
3. d2—d4.	e5 n. d4.	um den Damenthurm zu einen Gegenangriff herbei zu holen.	
4. Dd1 n. d4.	Sb8—c6.	20. Tf4—h4.	
5. Lf1—b5.	Lc8—d7.	Es droht De2—h5 oder:	
6. Lb5 n. c6.	Ld7 n. c6.	Lg3 n. e5.	f6 n. e5.
7. Lc1—g5.		Th4 n. h7†	Kh8 n. h7.
Dieser Zug ist eine gute Fortsetzung des Angriffs.		De2—h5† nimmt im nächsten Zuge den Thurm g6 und gewinnt das Spiel.	
7. . . . .	f7—f6.	20. . . . .	Le7—f8.
8. Lg5—h4.	Sg8—h6.	21. Lg3 n. e5.	f6 n. e5.
9. Sb1—c3.	Dd8—d7.	22. Td1—f1.	Dd7—e6.
10. 0—0.	Lf8—e7.	23. Sc3—d5.	De6—g8.
11. Ta1—d1.	0—0.	24. Tf1—f2.	
12. Dd4—c4†	Tf8—f7.	24. . . . .	a7—a6.
13. Sf3—d4.	Sh6—g4.	Lc6 n. d5 und später Ta8—c8 würde besser gewesen sein.	
14. h2—h3.	Sg4—e5.	25. Sd5 n. c7.	Ta8—c8.
15. Dc4—e2.	g7—g5.	26. Sc7—d5.	Lc6 n. d5.
16. Lh4—g3.	Tf7—g7.		

- Weiss.**                      **Schwarz.**
27. e4 n. d5.                      Tc8—c7.  
    Die Dame kann d5  
 nicht nehmen, weil:  
 28. Th4 n. h7†                      Kh8 n. h7.  
 29. De2—h5†                      Lf8—h6.  
 30. Sf5 n. h6.                      Tg6 n. h6.  
 31. Dh5—f5† und gewinnt den Thurm  
 c8, folgen würde.  
 28. c2—c4.                      Lf8—e7.  
 29. Th4—h5.                      Dg8—e8.  
    Stärker ist Le7—g5.  
 30. c4—c5.  
      Ein das Spiel entscheidender Zug.

- Weiss.**                      **Schwarz.**
30. . . . .                      Tc7 n. c5.  
 31. Th5 n. h7†                      Kh8 n. h7.  
 32. De2—h5†                      Kh7—g8.  
 33. Sf5 n. e7†                      Kg8—g7.  
    Wenn die Dame den  
 Springer nimmt, so folgt Dh5 n. g6†, wodurch  
 in 2 Zügen die Dame verloren geht.  
 34. Se7—f5†                      Kg7—g8.  
 35. Sf5 n. d6. Schwarz giebt das Spiel  
 auf. Die Dame muss gehen, und  
 der Thurm g6 ist verloren.

## Neunte Partie.

- Barnes.**                      **Morphy.**
- Weiss.**                      **Schwarz.**
1. e2—e4.                      e7—e5.  
 2. Sg1—f3.                      d7—d6.  
 3. d2—d4.                      f7—f5.  
 4. d4 n. e5.                      f5 n. e4.  
 5. Sf3—g5.                      d6—d5.  
 6. e5—e6.                      Lf8—c5.  
    Dieser von der gewöhn-  
 lichen Vertheidigung Sg8—h6 abweichende  
 Zug ist sehr beachtenswerth.  
 7. Sg5—f7.  
      Besser ist Sg5 n. e4; auf d5 n. e4 würde  
      s) Dd1—h5† folgen.  
 7. . . . .                      Dd8—f6.

- Weiss.**                      **Schwarz.**
8. Lc1—e3.                      d5—d4.  
 9. Le3—g5.                      Df6—f5.  
 10. Sf7 n. h8.                      Df5 n. g5.  
 11. Lf1—c4.                      Sb8—c6.  
 12. Sh8—f7.  
      Auf 0—0 geschieht Sc6—e5.  
 12. . . . .                      Dg5 n. g2.  
 13. Th1—f1.                      Sg8—f6.  
 14. f2—f8.                      Sc6—b4.  
 15. Sb1—a3.                      Lc8 n. e6.  
      Ein meisterhafter Zug, wie aus der fol-  
 genden Combination sich klar ergibt.  
 16. Lc4 n. e6.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
16. . . . .	Sb4—d3 †	19. Le6—b3.	d3—d2 †
17. Dd1 n. d3.		20. Kc1—b1.	La3—c5.
Nimmt der Bauer, so sagt Schwarz mit dem 2. Zuge Matt.		21. Sf7—e5.	Ke8—f8.
17. . . . .	e4 n. d3.	22. Se5—d3.	Ta8—e8.
18. 0—0—0.	Lc5 n. a3.	23. Sd3 n. c5.	Dg2 n. f1.
		Weiss giebt die Partie auf.	

## Zehnte Partie.

Lewenthal &amp; Mehlcy. Morphy &amp; Mongredien.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	9. Ld2—c3.	Sg8—f6.
2. Sg1—f3.	d7—d6.	10. h2—h3.	Lc8—e6.
3. Lf1—c4.	f7—f5.	11. Sb1—d2.	0—0.
4. d2—d4.	Sb8—c6.	12. 0—0.	Sf6—d5.
5. d4 n. e5.		13. Lc4 n. d5.	Le6 n. d5.
Richtiger ist vielleicht Sf3—g5.		14. Sd2—c4.	
5. . . . .	d6 n. e5.	Ein Fehler, durch welchen ein Bauer verloren geht.	
6. Dd1 n. d8 †	Sc6 n. d8.	14. . . . .	b7—b5.
7. Sf3 n. e5.	f5 n. e4.	15. Sc4 n. d6.	c7 n. d6.
8. Lc1—d2.	Lf8—d6.	16. Tf1—d1.	



16. . . . .	e4—e3.	20. Le5—d4.	Ta8—e8.
17. f2 n. e3.	Ld5 n. g2.	21. Td1—d2.	Te8—e6.
18. Kg1 n. g2.	d6 n. e5.	22. Ta1—e1.	Te6—g6 †
19. Lc3 n. e5.	Sd8—c6.	23. Kg2—h2.	Tf8—f3.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
24. Td2—g2.	Sc6 n. d4.	28. Kg1—f2.	Th6—f6†
25. e3 n. d4.	Tg6—h6.	29. Kf2—e2.	Tf6—f7.
26. Te1—e7.	Tf3 n. h3†	30. Te7—e8†	Tf7—f8.
27. Kh2—g1.	Th3—h1†		Remis.

## Fiffte Partie.

Strd.	Morphy.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.	10. . . . .	Dd8—e8.
1. e2—e4.	e7—e5.	11. g2—g4.	
2. Sg1—f3.	d7—d6. •	Wohl in der Absicht, später nach der langen Seite zu rochiren, und für den Thurm eine freie Linie zu bekommen.	
3. d2—d4.	f7—f5.	11. . . . .	Sf6 n. g4.
4. Sb1—c3.		12. Se5 n. g4.	De8 n. h5.
Hier pflegt besser d4 n. e5 zu geschehen.		13. Sg4—e5.	Sb8—c6.
4. . . . .	f5 n. e4.	14. Lf1—e2.	Dh5—h3.
5. Sc3 n. e4.	d6—d5.	15. Se5 n. c6.	b7 n. c6.
6. Se4—g3.	e5—e4.	16. Lg5—e3.	Ta8—b8.
7. Sf3—e5.	Sg8—f6.		Dieser Thurmzug ist
8. Lc1—g5.	Lf8—d6.		die Einleitung einer höchst geistvollen Combination.
9. Sg3—h5.	0—0.	17. 0—0—0.	
10. Dd1—d2.			

Würde Weiss hier Sh5 n. f6 spielen, so gewinnt Schwarz mit g7 n. f6 eine Figur.

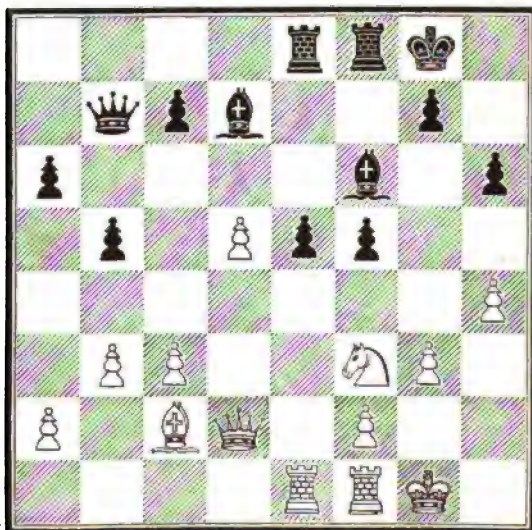


17. . . . .	Tf8 n. f2.	20. b2—b4.	
18. Le3 n. f2.	Vortrefflich gespielt.		Bei Dd2—c2 kann Tb8 n. b2, nebst Ld6—
19. c2—c3.	Dh3—a3.		a3 u. s. w. die Folge sein.
	Da3 n. a2.	20. . . . .	Da2—a1†

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
21. Kc1—c2.	Da1—a4†	27. Td1—d3.	Db4—c4†
22. Kc2—b2.	Ld6 n. b4.	Man sieht, dass Le2—d3 an demselben Damenzuge scheitert.	
23. c3 n. b4.	Tb8 n. b4†	28. Kc2—d2.	Dc4—a2†
24. Dd2 n. b4.	Da4 n. b4†	29. Kd2—d1.	Da2—b1†
25. Kb2—c2.	e4—e3.	Aufgegeben.	
26. Lf2 n. e3.	Lc8—f5†		

## Zwölfte Partie.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	13. Sc3—d5.	Sf6 n. d5.
2. Sg1—f3.	d7—d6.	14. e4 n. d5.	f7—f5.
3. d2—d4.	e5 n. d4.	15. Ta1—e1.	Le7—f6.
4. Dd1 n. d4.	Lc8—d7.	16. c2—c3.	
5. Lf1—c4.	Sb8—c6.	Zur Deckung des Bauern b2.	
6. Dd4—d1.	Lf8—e7.	16. . . . .	Sd8—f7.
7. 0—0.	Sg8—f6.	17. b2—b3.	
8. Sb1—c3.	0—0.	Um d5 durch c3—c4 stützen zu können.	
9. h2—h3.	a7—a6.	17. . . . .	h7—h6.
10. Lc1—f4.	b7—b5.	18. h3—h4.	
11. Lc4—d3.	Dd8—c8.	g7—g5 abwehrend, womit ein gefährlicher Bauernsturm beginnen würde.	
Der Zweck dieses Zuges ist, den Springer c6 über d8 nach e6 zu führen.		18. . . . .	Dc8—b7.
12. Dd1—d2.	Sc6—d8.	19. Ld3—c2.	Ta8—e8.
		20. g2—g3.	Sf7—e5.
		21. Lf4 n. e5.	d6 n. e5.





Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
22. c3—c4.	c7—c5.	27. Sg2—f4.	g7—g5.
23. Te1—e2.		28. Sf4—g2.	Te8—e7.
Weiss darf nicht en passant nehmen, indem sonst der Läufer d7 eine vernichtende Angriffslinie occupiren würde.		29. f2—f4.	e4 n. f3.
23. . . . .	e5—e4.	30. Tf1 n. f3.	Tf8—e8.
24. Sf3—e1.	Db7—b6.	31. h4 n. g5.	h6 n. g5.
25. Se1—g2.	Lf6—e5.	Auf Le5—d4† wäre Sg2—e3 gefolgt.	
26. a2—a3.	Db6—f6.	32. Sg2—e3.	Le5—d4.
		33. Kg1—f1.	f5—f4.
		34. g3 n. f4.	



34. . . . .	g5—g4.	Thurmzüge eine andere wäre, so würden doch dieselben Gegenzüge geschehen sein.	
Ein feiner Zug, der die Auflösung des ohnehin zerrütteten weissen Spiels beschleunigt.		37. . . . .	Te7—e1†
35. Se3 n. g4.	Ld7 n. g4.	38. Dd2 n. e1.	Dh4—h1†
36. Tf3—g3.	Df6—h4.	39. Tg2—g1.	Te8 n. e1†
37. Te2—g2.		40. Kf1 n. e1.	Ld4 n. g1.
Auch wenn die Reihenfolge dieser beiden		41. Tg3 n. g4†	Kg8—f8.
		Weiss giebt die Partie auf.	

## Dreizehnte Partie.

Schwiz.	Swizenthal.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. e2—e4.	e7—e5.	6. Sb1—c3.	c7—c6.
2. Sg1—f3.	d7—d6.	7. 0—0.	0—0.
3. Lf1—c4.	Lf8—e7.	8. Lc4—d3.	d6—d5.
4. d2—d4.	e5 n. d4.	Schwarz beabsichtigt, sich durch das Vorrücken dieses Bauern aus seiner etwas gedrückten Lage zu befreien.	
5. Sf3 n. d4.	Sg8—f6.	9. e4 n. d5.	c6 n. d5.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
10. Lc1—g5.	Sb8—c6.	16. Lf5—e4.	Dd5—c5.
11. Sd4—f5.	Lc8 n. f5.	17. Le4 n. c6.	Dc5 n. c6.
12. Ld3 n. f5.	d5—d4.	18. Dd1—d3.	Ta8—c8.
13. Sc3—e2.	Dd8—d5.	19. Ta1—c1.	Tf8—e8.
14. Se2—g3.	g7—g6.	Ein sehr wichtiger Zug; es dürfte indessen schwer sein, nachzuweisen, wie Weiss ihn hätte verhindern sollen.	
15. Lg5 n. f6.	Le7 n. f6.		



20. Sg3—e2.	Dc6—c4.	26. . . . .	Te2—d2.
21. Se2—f4.	Dc4 n. d3.	27. Tc1—b1.	d4 n. c3.
22. Sf4 n. d3.	Te8—e2.	28. b2 n. c3.	Lg7 n. c3.
23. Sd3—b4.		29. Tb1 n. b7.	Lc3—e5.
Die Bewegungen des Springers tragen zur Verschlechterung der weissen Position bei.		30. Sf4—h3.	Td2 n. a2.
23. . . . .	a7—a5.	31. Sh3—g5.	
24. Sb4—d5.	Lf6—g7.	Ein Versehen.	
25. c2—c3.	Tc8—c5.	31. . . . .	Le5 n. h2 †.
26. Sd5—f4.			

Nicht nur um den Thurm anzugreifen, sondern auch, um den Bauer b2 zu decken.

Weiss giebt nach einigen Zügen die Partie auf.

### Fünfte Vertheidigung. Das Spiel des Petroff.

e2—e4. e7—e5.  
Sg1—f3. Sg8—f6.

#### Erstes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	Gegenangriff auf den feindlichen Königsbauer richtet, ist in neuerer Zeit von dem Russischen Schachspieler Petroff einer genauen Untersuchung unterzogen worden. Das	
2. Sg1—f3.	Sg8—f6.		

Dieser Zug, der den

Bauer e5 nicht vertheidigt, jedoch einen

Weiss.

Schwarz.

Resultat derselben ist, dass Schwarz bei einer richtigen Fortsetzung des Spiels von Seiten des Weissen eine etwas schlechtere Position, als dieser bekommt.

3. Sf3 n. e5.

Weiss kann das Spiel auch fortsetzen mit

3. d3—d4 oder Lf1—c4.

Ueber diese Spielarten siehe die Spiele von 4 bis 9.

3. . . . .

Sf6 n. e4.

Ueber d7—d6 an

dieser Stelle siehe das 3. Spiel.

4. Dd1—e2.

Dd8—e7.

Zieht er statt dessen

den Springer zurück, so gewinnt Weiss mit dem Abzugsschach Se5—c6 die schwarze Dame.

5. De2 n. e4.

d7—d6.

6. d2—d4.

f7—f6.

7. f2—f4.

Sb8—d7.

Es handelt sich in dieser Stellung für Weiss darum, anstatt des eroberten Springers, der wieder aufgegeben werden muss, mindesten einen Bauer zu gewinnen. Hätte Schwarz jetzt, statt den Damen-Springer nach d7 heraus zu bringen,

Weiss.

Schwarz.

den Springer e5 genommen, so würde Weiss diesen Zweck erreicht haben durch:

7. . . . .

d6 n. e5.

8. f4 n. e5.

f6 n. e5.

9. De4 n. e5.

De7 n. e5 †

10. d4 n. e5 und der Bauer e5. ist zu halten.

8. Sb1—c3.

d6 n. e5.

Ueber f6 n. e5 siehe das 2. Spiel.

9. Sc3—d5.

De7—d6 am besten.

10. d4 n. e5.

f6 n. e5.

11. f4 n. c5.

Dd6—c6.

Wenn der Springer

den Bauer e5 nehmen würde, so ginge er durch Lc1—f4 verloren. Würde ihn aber die Dame nehmen, so tauscht Weiss die Damen und gewinnt dann mit Springer d5 n. c7 † den Damen-Thurm.

12. Lf1—b5.

Dc6—g6.

Nimmt Schwarz statt

dieses Zuges den Läufer, so geht die Dame mit Sd5 n. c7 † verloren. Auf Dc6—c5 folgt b2—b4 und gewinnt die Dame.

13. De4 n. g6 †

h7 n. g6.

14. Sd5 n. c7 † und gewinnt.

## Zweites Spiel.

Stellung nach dem 8. Zuge des Weissen im ersten Spiel.





Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
8. . . . .	f6 n. e5.	14. Lc1—d2.	a7—a5.
9. f4 n. e5.	d6 n. e5.		Besser als den Läufer zu nehmen.
10. Sc3—d5.	Sd7—f6.	15. 0—0—0.	b7 n. c6.
	Ein Gegenangriff auf die feindliche Dame.	16. De4 n. c6.	Ta8—a6.
11. Lf1—b5†	c7—c6.		Zieht Schwarz:
12. Sd5 n. f6†	g7 n. f6.	16. . . . .	Lc8—b7, so folgt
	Auf De7 n. f6 folgt:	17. Ld2 n. a5†	Ta8 n. a5.
13. Th1—f1.	Df6—e6 oder a.	18. d4 n. e5† und gewinnt.	Ta6 n. a5.
14. d4—d5 und gewinnt.		17. Ld2 n. a5†	Ta6 n. a5.
	a.	18. d4 n. e5†	Lc8—d7.
13. . . . .	Df6—d6.	19. e5—e6.	Lf8—h6†
14. d4 n. e5.	Dd6—c5.	20. Kc1—b1.	Ta5—a7.
15. Lb5—c4 und gewinnt.		21. Td1 n. d7†	Ta7 n. d7.
13. Lb5 n. c6†	Ke8—d8 am besten.	22. e6 n. d7 und gewinnt.	

## Drittes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	dessen c7—c5, so folgt 7. c3—c4. Auf 6.	
2. Sg1—f3.	Sg8—f6.	Lf8—d6 geschieht:	
3. Sf3 n. e5.	d7—d6.	7. 0—0.	0—0.
	Dieser Zug ist besser, als der in den vorigen Spielen erörterte.	8. c2—c4.	Lc8—e6.
Ueber Sb1—c3 s. 1. Partie.		9. Dd1—c2.	f7—f5.
4. Se5—f3 am besten. Sf6 n. e4.		10. Dc2—b3 und Weiss hat ein sehr gutes Spiel. (Siehe die 8. Partie.)	
5. d2—d4.		7. 0—0.	Sb8—c6.
Auf Dame d1—e2 antwortet Schwarz Dd8		8. c2—c4.	Lc8—e6.
—e7 und die Spiele stehen einander gleich.		9. a2—a3.	0—0.
5. . . . .	d6—d5.	10. Dd1—c2 und Weiss hat ein gutes Spiel.	
6. Lf1—d3.	Lf8—e7.		
	Spielt Schwarz statt		

## Viertes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	5. . . . .	d7—d6 am besten.
2. Sg1—f3.	Sg8—f6.		Schwarz kann auch
3. d2—d4.	e5 n. d4.		ohne Nachtheil d7—d5 oder Lf8—c5 ziehen.
	Ueber Springer f6 n.	6. e5 n. d6.	Lf8 n. d6.
	e4 siehe das 7. Spiel.	7. Lf1—c4.	Ld6—c5.
4. e4—e5.	Sf6—e4.	8. Lc1—e3.	0—0.
	Ueber Dd8—e7 siehe das 5. Spiel.		Schwarz könnte auch
5. Sf3 n. d4.			ohne Nachtheil den Springer nehmen.
Weiss könnte auch Lf1—d3 spielen, siehe das 6. Spiel.		9. 0—0.	Sb8—d7 und die Spiele sind gleich.

## Fünftes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	8. Lf1 n. e2.	Lf8 n. d6.
2. Sg1—f3.	Sg8—f6.	9. 0—0.	0—0.
3. d2—d4.	e5 n. d4.	10. c2—c4.	Sd5—f4.
4. e4—e5.	Dd8—e7.	11. Le2—f3.	c7—c6.
5. Dd1—e2.	Sf6—d5.	12. Sb1—c3.	Sb8—d7.
6. Sf3 n. d4.	d7—d6.	18. Sc3—e4.	Ld6—c7 und
7. e5 n. d6.	De7 n. e2†	die Spiele stehen gleich.	

## Sechstes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	6. Sf3 n. d4.	d7—d6.
2. Sg1—f3.	Sg8—f6.	7. e5 n. d6.	Lf8 n. d6.
3. d2—d4.	e5 n. d4.	8. 0—0.	0—0 und die
4. e4—e5.	Sf6—e4.	Spiele sind gleich.	
5. Lf1—d3.	Se4—c5.		

## Siebentes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	6. c2—c4.	d5 n. c4.
2. Sg1—f3.	Sg8—f6.	7. Se5 n. c4.	Lc8—e6.
3. d2—d4.	Sf6 n. e4.	8. Sc4—e3.	Lf8—e7.
4. Lf1—d3.	d7—d5.	9. 0—0.	0—0.
5. Sf3 n. e5.	Se4—d6.	Weiss hat eine etwas günstigere	
7f—f5 ohne Nachtheil ziehen.		Stellung.	

## Achstes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	nach b3 zurückzieht, so bekommt Schwarz	
2. Sg1—f3.	Sg8—f6.	mit Dd8—g5 das bessere Spiel.	
3. Lf1—c4.		4. . . . .	d7—d5.
Weiss kann auch Sb1—c3 spielen, worauf		5. Sf3 n. e5.	Lf8—c5 am besten.
Schwarz mit Lf8—b4 antwortet, und nach		6. d2—d3.	
wenigen Zügen ein gleiches Spiel herbeiführt.		Besser als zu rochiren.	
3. . . . .	Sf6 n. e4.	6. . . . .	Lc5 n. f2†
Zöge Schwarz Sb8—		Ueber d5 n. c4 giebt	
c6, so antwortet Weiss Sf3—g5 und führt		das 9. Spiel Aufschluss.	
die Stellung des Zweispringer-Spiels herbei.		7. Ke1—d1.	Lf2—b6.
Siehe das Zweispringer-Spiel.		Schwarz konnte jetzt	
4. Dd1—e2.		auch sehr gut rochiren.	
Nimmt statt dessen Sf3—e5, so folgt		8. Se5 n. f7.	
d7—d5, und wenn Weiss dann den Läufer			



- |   |   |  |   |
|---|---|--|---|
| <p><b>Weiss.</b></p> <p>8. . . . .</p> <p>König den Springer f7, so nimmt De2—e4 und gewinnt.</p> <p>9. Sf7 n. d8.<br/>Nähme De2—g4, so folgt Sc4—f2†</p> <p>9. . . . .</p> <p>10. Kd1 n. e2.</p> | <p><b>Schwarz.</b></p> <p>Lc8—g4.<br/>Nimmt der schwarze</p> <p>Lg4 n. e2†</p> <p>Se4—f2.</p> | <p><b>Weiss.</b></p> <p>11. Th1—f1.</p> <p>12. Sd8—e6.</p> <p>13. c2 n. d3.</p> <p>14. Se6 n. g7.</p> <p>15. Sg7—f5†</p> <p>16. Lc1—e3.</p> <p>17. Sf5 n. e3.</p> <p>Weiss hat einen Bauer mehr.</p> | <p><b>Schwarz.</b></p> <p>d5 n. c4.</p> <p>c4 n. d3†</p> <p>Ke8—e7.</p> <p>Th8—g8.</p> <p>Ke7—e6.</p> <p>Lb6 n. e3.</p> <p>Sf2—g4 und</p> |
|---|---|--|---|

### Neuntes Spiel.

- |   |   |  |                                       |
|---|---|--|---------------------------------------|
| <p><b>Weiss.</b></p> <p>1. e2—e4.</p> <p>2. Sg1—f3.</p> <p>3. Lf1—c4.</p> <p>4. Dd1—e2.</p> <p>5. Sf3 n. e5.</p> <p>6. d2—d3.</p> | <p><b>Schwarz.</b></p> <p>e7—e5.</p> <p>Sg8—f6.</p> <p>Sf6 n. e4.</p> <p>d7—d5.</p> <p>Lf8—c5.</p> <p>d5 n. c4.</p> | <p><b>Weiss.</b></p> <p>7. d3 n. e4 am besten.<br/>Auf De2 n. e4 bekommt Schwarz mit der Rochade das bessere Spiel.</p> <p>7. . . . .</p> <p>8. 0—0 und Weiss hat ein gutes Spiel.</p> | <p><b>Schwarz.</b></p> <p>Lc8—e6.</p> |
|---|---|--|---------------------------------------|

### Gespielte Partien.

#### Erste Partie.

- |  |   |   |  |
|--|---|---|--|
| <p><b>Anderßen.</b></p> <p><b>Weiss.</b></p> <p>1. e2—e4.</p> <p>2. Sg1—f3.</p> <p>3. Sf3 n. e5.</p> | <p><b>Köwenhal.</b></p> <p><b>Schwarz.</b></p> <p>e7—e5.</p> <p>Sg8—f6.</p> <p>d7—d6.</p> | <p><b>Weiss.</b></p> <p>4. Se5—f3.</p> <p>5. Sb1—c3.</p> <p>Mit diesem Zuge weicht das Spiel von den mitgetheilten Analysen, in denen hier d2—d4 geschieht, ab.</p> | <p><b>Schwarz.</b></p> <p>Sf6 n. e4.</p> |
|--|---|---|--|

- | Weiss.   | Schwarz.   |
|--|------------|
| 5. . . . .   | d6—d5.     |
| 6. Lf1—b5†   |            |
| Die Eröffnung, die Weiss wählt, ist nicht zu empfehlen. Er beabsichtigt jetzt den Springer über a4 nach b3 zu bringen. |            |
| 6. . . . .   | c7—c6.     |
| 7. Lb5—a4.   | Lf8—c5.    |
| 8. 0—0.  | 0—0.       |
| 9. La4—b3.   | Lc8—g4.    |
| 10. d2—d4.   | Lc5—d6.    |
| 11. Dd1—d3.  | Se4 n. c3. |
| 12. b2 n. c3.  | Dd8—f6.    |

Schwarz beabsichtigt auf f3 den Springer abzutauschen. Nimmt dann der Bauer, so folgt Df6—h4, nimmt aber die Dame, so tauscht Schwarz die Damen und hat eine vorteilhafte Bauernstellung.

- |             |            |
|-------------|------------|
| 13. Sf3—e1. | Lg4—f5.    |
| 14. Dd3—f3. | Df6—g6.    |
| 15. Lc1—f4. | Lf5—e4.    |
| 16. Df3—g3. | Ld6 n. f4. |

- | Weiss.         | Schwarz.  |
|----------------|---|
| 17. Dg3 n. f4. | Sb8—d7.   |
| 18. f2—f3.     | Le4—f5.   |
| 19. c3—c4.     | d5 n. c4.   |
| 20. Lb3 n. c4. | Lf5 n. e2.  |
| 21. Tf1—f2.    | Lc2—f5.   |
| 22. g2—g4.     | Lf5—e6.   |
| 23. Lc4—d3.    | Dg6—f6.   |
|                | f7—f5 wäre jetzt nicht ratsam, weil Se1—g2 folgen würde.  |
| 24. Df4—e4.    | g7—g6.  |
| 25. Se1—g2.    | Le6—d5.   |
| 26. De4—f4.    | g6—g5.  |
|                | Schwarz will Weiss zum Abtausch drängen, und im Fall dies nicht geschieht, das Vordringen des Bauern h2—h4 vereiteln. |
| 27. Df4—d2.    | Kg8—h8.   |
| 28. Ld3—c2.    | Sd7—c5.   |

Schwarz will diesen Springer über e6 nach f4 führen. Der Bauer f3 ist jetzt nicht zu nehmen.



- |  |                 |                |                          |
|--|-----------------|----------------|--------------------------|
| 29. h2—h4.                               | Sc5—e6.         | 31. Dd2—d3.    | Df6—g7.                  |
|  | Nimmt g5—h4, so | 32. Sg2 n. h4. | Se6—f4.                  |
| geschieht g4—g5 und später nimmt Sg2—h4. |                 | 33. Dd3—f1.    | Ld5—e6.                  |
| 30. Ta1—d1.                              | g5 n. h4.       |                | Um Sh4—f5 zu verhindern. |

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
34. Tf2—h2.		bis jetzt den Verlust der Partie nach sich gezogen hätte.	
Springer h4—f5 wäre hier der stärkere Zug gewesen.		43. . . . .	Dg7—d7.
34. . . . .	f7—f5.	44. De2—h5.	Se5—g4.
35. Sh4—g2.	Sf4—g6.	45. Dh5—c5.	
36. Df1—d3.		Es droht Td6—h6.	
Um f5 n. g4 zu verhindern.		45. . . . .	Td6—g6.
36. . . . .	Ta8—d8.	46. Dc5—c3.	Sg4—f6.
37. Dd3—e3.	Tf8—e8.	47. Th3—e3.	Dd7—g7.
38. g4 n. f5.	Le6 n. f5.	48. Dc3—b2.	Sf6—h5.
39. Lc2—e4.	Lf5 n. e4.	49. Te3—h3.	Sh5—f4.
40. f3 n. e4.	Sg6—e5.	50. Th3—h2.	c6—c5.
41. Th2—h3.	Te8—g8.	Ein trefflicher Zug.	
42. De3—e2.	Td8—d6.	Schwarz gewinnt nach dem Abtausch sämtlicher Figuren, durch die bessere Stellung der Bauern das Spiel.	
43. Td1—d2.			
Um den Springer nehmen zu können, was			

## Zweite Partie.

Sarrwitz.	Könenthal.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.	18. Lc4—d3.	Lh7 n. d3.
1. e2—e4.	e7—e5.	19. Dd2 n. d3.	Se7—f5.
2. Sg1—f3.	Sg8—f6.	20. Ta1—e1.	c7—c6.
3. Sf3 n. e5.	d7—d6.	21. Sf3—e5.	Sf5—d6.
4. Se5—f3.	Sf6 n. e4.	22. Le3—d2.	Sg3—f5.
5. d2—d4.	d6—d5.	23. g2—g4.	Sf5—e7.
6. Lf1—d3.	Lf8—d6.	24. f4—f5.	f7—f6.
7. 0—0.	0—0.	25. Se5—f3.	Dd8—d7.
8. c2—c4.	Se4—f6.	26. Tf2—e2.	Ta8—e8.
9. Sb1—c3.	d5 n. c4.	27. Sf3—h4.	Lb4 n. c3.
10. Ld3 n. c4.	Sb8—c6.	28. b2 n. c3.	Sd6—b5.
11. h2—h3.	h7—h6.	29. Sh4—g2.	Se7—c8.
12. Lc1—e3.	Lc8—f5.	30. Sg2—f4.	Te8 n. e2.
13. Sf3—h4.		31. Te1 n. e2.	Sc8—d6.
Um den Bauer f3—f4 ziehen zu können.		32. Sf4—e6.	Tf8—c8.
13. . . . .	Lf5—h7.	33. Ld2—f4.	Sd6—e8.
14. f2—f4.	Sf6—e4.	34. Se6—c5.	Dd7—f7.
15. Sh4—f3.	Se4—g3.	35. c3—c4.	Sb5—d6.
16. Tf1—f2.	Sc6—e7.	36. Te2—e6.	Tc8—d8.
Um diesen Springer		37. d4—d5.	c6 n. d5.
nach f5 zu führen.		38. Dd3 n. d5.	
17. Dd1—d2.	Ld6—b4.		
Um mit Sg3—e4 die			
Qualität zu gewinnen.			



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
38. . . . .	b7—b6.	40. Dd5 n. c5.	Se8 n. d6.
Auf Se8—c7 würde Weiss gezogen haben:		41. Te6 n. d6.	Td8 n. d6.
38. . . . .	Se8—c7.	42. Dc5 n. d6.	Df7 n. c4.
39. Te6 n. d6.	Sc7 n. d5.	43. Dd6—b8†	Kg8—h7.
40. Td6 n. d8†	Kg8—h7.	44. Db8 n. a7.	Dc4—c1†
41. c4 n. d5.	Df7—e7.	45. Kg1—g2.	Dc1—c6† und
42. Sc5—e6 und gewinnt.		das Spiel bleibt unentschieden.	
39. Lf4 n. d6.	b6 n. c5.		

### Dritte Partie.

Zwischen den Schach-Gesellschaften von Paris und Pesth gespielt.

Pesth.	Paris.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. e2—e4.	e7—e5.	9. Dd1—c2.	f7—f5.
2. Sg1—f3.	Sg8—f6.	10. Dc2—b3.	
3. Sf3 n. e5.	d7—d6.	Dieser und der vorhergehende Zug sind von entscheidender Wichtigkeit.	
4. Se5—f3.	Sf6 n. e4.	10. . . . .	d5 n. c4.
5. d2—d4.	d6—d5.	11. Db3 n. b7.	c7—c6.
6. Lf1—d3.	Lf8—d6.	Mit diesem Zuge beabsichtigt Schwarz im Falle die weisse Dame den Thurm nimmt, auf Eroberung derselben zu spielen. Der vorbereitende Zug wäre dann Dd8—c7.	
7. 0—0.	0—0.		
8. c2—c4.	Lc8—e6.		





- | Weiss.                   | Schwarz.         | Weiss.                       | Schwarz.                                |
|--------------------------|------------------|------------------------------|---|
| 12. Ld3 n. e4.           | f5 n. e4.        | 14. Sb1—c3.                  |   |
| 13. Sf3—g5.              | Le6—f5.          |                              | Nähme Weiss jetzt den Thurm, so erobert |
|                          | Auf Le6—d5 folgt | Schwarz in 2 Zügen die Dame. |   |
| 14) Sb1—c3 mit Vortheil. |                  | 14. . . . .                  | Dd8—d7.                                 |



- |                                  |                |         |
|----------------------------------|----------------|---------|
| 15. Db7 n. d7.                   | 16. Sg5 n. e4. | Ld6—c7. |
| Auf 15) Db7 n. a8 würde Sb8 — a6 | 17. Tf1—e1.    | Ta8—b8. |
| folgen.                          | 18. Te1—e2.    | Sd7—b6. |
| 15. . . . .                      | 19. Se4—c5.    | Lc7—d6. |
|                                  | Sb8 n. d7.     |         |

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
20. Sc5—e4.	Ld6—c7.	35. Ta1—e1.	Le2—h5.
21. Se4—c5.	Lc7—d6.	36. Te1 n. e8 †	Lh5 n. e8.
22. Sc5—e4.	Ld6—c7.	37. Sc3—e4.	b6—b5.
23. Se4—c5.	Lc7—d6.	38. a2—a3.	Le8—g6.
24. Sc5—e4.	Ld6—c7.	39. f2—f3.	Kg8—f7.
25. Se4—c5.	Lc7—d6.	40. Kg1—f2.	Kf7—e6.
26. Sc5—e4.	Ld6—c7.	41. Kf2—e3.	h7—h6.
27. Se4—c5.	Lc7—d6.	42. g2—g4.	Ke6—d5.
Die Züge wurden, so oft, wie hier mitgetheilt, wiederholt. Schwarz bietet mit Recht, da seine Stellung schlechter ist, die Remise an.		43. Se4—c3 †	Kd5—d6.
		44. f3—f4.	Lg6—e8.
		45. f4—f5.	Le8—d7.
		46. Sc3—e4 †	Kd6—e7.
		47. Ke3—f4.	Ld7—e8.
		48. Kf4—e5.	Le8—f7.
28. Te2—e3.	Ld6—c7.	49. h2—h4.	Lf7—d5.
29. Sc5—e6.	Tf8—f7.	50. g4—g5.	h6 n. g5.
30. Se6 fl. c7.	Tf7 n. c7.	51. h4 n. g5.	Ld5—g8.
31. Te3—e2.	Lf5—d3.	52. g5—g6.	
32. Lc1—f4.	Ld3 n. e2.	Paris giebt das Spiel auf.	
33. Lf4 n. c7.	Tb8—e8.		
34. Lc7 n. b6.	a7 n. b6.		

## Vierte Partie.

Königshal. Weiss.	Morphy. Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	19. Sf3—g5.	Sf6—g4.
2. Sg1—f3.	Sg8—f6.	20. g2—g3.	Dd6—c5.
3. Sf3 n. e5.	d7—d6.	21. Dd1—e2.	Sa5 n. b3.
4. Se5—f3.	Sf6 n. e4.	22. a2 n. b3.	Td8—e8.
5. d2—d4.	d6—d5.	23. De2—f3.	Sg4—e5.
6. Lf1—d3.	Lf8—e7.	24. Df3—h5.	h7—h6.
7. 0—0.	Sb8—c6.	25. Ta1—d1.	
8. c2—c4.	Lc8—e6.	Falsch wäre Sg5—e6 wegen Dc5 n. d5 nebst Se5—f3 †.	
9. c4 n. d5.	Le6 n. d5.	25. . . . .	Dc5—c2.
10. Lc1—e3.	0—0.	26. Sg5—e6.	Se5—g4.
11. Sb1—c3.	f7—f5.	27. Te1—f1.	Dc2 n. b2.
12. Sc3 n. d5.	Dd8 n. d5.	Auf Tf8—g8 antwortet Weiss vortheilhaft 28) Td1—c1—n. c7.	
13. Ld3—c2.	Kg8—h8.	28. Se6 n. f8.	Te8 n. f8.
14. Lc2—b3.	Dd5—d6.	29. h2—h3.	Sg4—f6.
15. d4—d5.	Sc6—a5.	30. Dh5 n. f5.	Db2 n. b3.
16. Le3—d4.	Le7—f6.		
17. Tf1—e1.	Ta8—d8.		
18. Ld4 n. f6.	Se4 n. f6.		





Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
Eroberung der Bauern ausbeutet, ist sehr beachtenswerth.		53. Dd5—d3†	Kh7—h8.
42. Te8—a8.	b5—b4.	54. Td7—d8†	Sh6—g8.
43. Ta8—a7.	Dc4—d4.	55. Dd3—d4.	Df6—f3.
44. Ta7 n. a6		56. Kh2—g1.	Kh8—h7.
Der Gewinn dieses Bauern war durch die vorangegangenen Züge des Weissen erzwungen.		57. Dd4—d5.	Df3 n. d5.
		58. Td8 n. d5.	Sg8—f6.
		59. Td5—e5.	Kh7—g6.
44. . . . .	b4—b3.	60. f2—f4.	Kg6—f7.
45. Ta6—a8.	Dd4—d5.	61. Kg1—g2.	Kf7—g6.
46. Ta8—a7.	Dd5—d4.	62. Kg2—f3.	Kg6—f7.
47. Ta7—b7.	Dd4—c3.	63. Te5—a5.	Kf7—g6.
48. Df8—f7.	Kh8—h7.	64. Ta5—a6.	Kg6—f7.
Ginge b3—b2, so gewinnt Weiss mit Tb7—b8.		65. f4—f5.	Sf6—d5.
		66. g3—g4.	h5—g4.
49. Tb7 n. b3.	Dc3—e5.	67. h8 n. g4.	Sd5—e7.
50. Tb3—b7.	h6—h5.	68. Kf3—f4.	Se7—d5†
51. Tb7—d7.	Sg8—h6.	69. Kf4—e5.	Sd5—f6.
52. Df7—d5.	De5—f6.	70. Ta6—a7†.	
		Schwarz giebt das Spiel auf.	

## Fünfte Partie.

Sitzung.	Sitz.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.	16. . . . .	Sd4—e2†
1. e2—e4.	e7—e5.	17. Kg1—h1.	b7—b5.
2. Sg1—f3.	Sg8—f6.	18. Lc4—b3.	Dd8—h4.
3. Lf1—c4.	Sf6 n. e4.	19. Lc1—d2.	Lc8—f5.
4. Sb1—c3.	Se4—f6.	20. Dd3—e3.	
5. Sf3 n. e5.	Lf8—b4.	Die Dame darf den Läufer f5 nicht nehmen.	
6. 0—0.	Lb4 n. c3.	20. . . . .	Ta8—c8.
7. b2 n. c3.	d7—d5.	21. Lb3—d1.	Sc3 n. d1.
8. Lc4—b3.	0—0.	22. Ta1 n. d1.	Lf5—g4.
9. d2—d4.	h7—h6.	23. d5—d6.	Tc8—c4.
10. c3—c4.	c7—c6.	Um diesen Thurm demnächst nach e4 zu spielen.	
11. f2—f4.	Sf6—e4.	24. Ld2—e1.	Dh4—h5.
12. c4 n. d5.	c6 n. d5.	25. Se5 n. c4.	b5 n. c4.
13. c2—c4.	Sb8—c6.	26. d6—d7.	Se2—g3†
14. c4 n. d5.	Se4—c3.	27. Le1 n. g3.	Lg4 n. d1.
15. Dd1—d3.	Sc6 n. d4.	28. De3—d2 und gewinnt.	
16. Lb3—c4.			
Die Dame kann keinen der Springer, wegen Springer e2†, nehmen.			

## Sechste Partie.

Zschwenitzhal.		Morphy.		Weiss.	Schwarz.
Weiss.		Schwarz.			
1. e2—e4.		e7—e5.		19. . . . .	Te8 n. e1.
2. Sg1—f3.		Sg8—f6.		20. Ta1 n. e1.	Tf8—d8.
3. Sf3 n. e5.		d7—d6.		21. Dd2—a5.	
4. Se5—f3.		Sf6 n. e4.		Auf Te1—d1 folgt c6—c5, und auf d4—d5, c7—c6.	
5. d2—d4.		d6—d5.		21. . . . .	Dd6 n. d4.
6. Lf1—d3.		Lf8—e7.		Weiss giebt den un-	
7. 0—0.		Sb8—c6.		haltbaren Bauer d4 auf, um dafür a7 u. b7	
8. Tf1—e1.		f7—f5.		anzugreifen.	
9. c2—c4.		Lc8—e6.		22. Da5 n. c7.	Dd4—b6.
10. c4 n. d5.		Le6 n. d5.		23. Dc7—f4.	g7—g6.
11. Sb1—c3.		Se4 n. c3.		24. h2—h3.	Db6—b2.
12. b2 n. c3.		0—0.		25. Df4—c7.	Db2—b6.
13. Lc1—f4.		Le7—d6.		26. Te1—e7.	Td8—d1.
14. Lf4 n. d6.		Dd8 n. d6.		27. Dc7—c8 †	Td1—d8.
15. Sf3—e5.		Ta8—e8.		28. Dc8—c7.	Td8—d1.
16. c3—c4.				Schwarz spielt auf Remis.	
Stärker wäre vielleicht f2—f4.		f2—f4.		29. Dc7—e5.	
16. . . . .		Ld5—e6.		Um De5—f6 zu ziehen. Wenn Weiss 29)	
17. Se5 n. c6.		b7 n. c6.		Te7 n. f7 spielt, so gewinnt Schwarz mit	
18. Ld3—f1.		Le6—f7.		29. Td1 n. f1 † und	
19. Dd1—d2.				30. Db6—b1 †.	
Zur Deckung von d4.					



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
29. . . . .	Db6—b1.	56. Kf5—f4.	Te3—e8.
30. De5—e2.	Kg8—f8.	57. Ta1—a6†	Kd6—d5.
31. Te7—e5.		58. Ta6 n. h6.	c4—c3.
Auf Te7 n. a7 folgt Td1—e1 und gewinnt.		59. Th6 n. h5†	Kd5—d4.
31. . . . .	f5—f4.	60. Th5—h7.	Te8—c8.
32. f2—f3.	Db1—c1.	61. Th7—d7†	Kd4—c4.
33. h3—h4.	h7—h6.	62. Kf4—e3.	Tc8—e8†
34. c4—c5.	Kf8—g7.	63. Ke3—f2.	
35. Te5—e4.	Dc1 n. c5†	Durch Ke3—f4 würde sich Weiss das Remis sichern.	
36. Kg1—h2.	Dc5—c1.	63. . . . .	c3—c2.
37. Kh2—g1.	Td1—d2.	64. Td7—c7†	Kc4—d3.
38. De2—a6.	Td2 n. a2.	65. Tc7—d7†	Kd3—c3.
39. Da6—d3.	Ta2—d2.	66. Td7—c7†	Kc3—d2.
40. Dd3—a6.	Td2—d1.	67. Tc7—d7†	Kd2—c1.
41. g2—g3.	f4 n. g3.	68. Td7—b7.	Te8—e5.
42. Kg1—g2.	Dc1—c5.	69. f3—f4.	Te5—e4.
43. Kg2 n. g3.	Dc5—g1†	70. Kf2—f3.	Te4—c4.
44. Lf1—g2.	Td1—d2.	71. Tb7—h7.	Kc1—d2.
45. Da6—f1.	Dg1 n. f1.	72. Th7—h1.	c2—c1 D.
46. Lg2 n. f1.	Kg7 n. f6.	73. Th1 n. c1.	Tc4 n. c1.
47. Lf1—c4.	Lf7 n. c4.	74. Kf3—e4.	Tc1—e1†
48. Te4 n. c4.	Td2—d6.	75. Ke4—d4.	Kd2—e2.
49. Kg3—f4.	Td6—e6.	76. f4—f5.	Ke2—f3.
50. Tc4—d4.	Kf6—e7.	77. Kd4—d5.	Kf3—f4.
51. Td4—a4.	Ke7—d6.	78. f5—f6.	Kf4—g5.
52. Ta4 n. a7.	c6—c5.	79. f6—f7.	Te1—f1.
53. Ta7—a1.	c5—c4.	80. Kd5—e6.	Kg5—g6.
54. h4—h5.	g6 n. h5.		
55. Kf4—f5.	Te6—e3.	Aufgeben.	

### Sechste Vertheidigung. Gambit in der Rückhand.

e2—e4. e7—e5.  
Sg1—f3. f7—f5.

#### Erstes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	Die Erklärung des „Gambitzuges“ findet man später genauer bei den Spielen des Königs-gambit angegeben.	
2. Sg1—f3.	f7—f5.		
Schwarz giebt diesen Bauer preis, um, im Falle er genommen wird, den Königsbauer einen Schritt zu stossen und sich so einen Gegenangriff zu verschaffen.		3. Sf3 n. e5.	
		Dies ist der beste Zug. Weiss kann jedoch auch mit Vortheil Df1—c4 ziehen.	

Weiss.

Schwarz.

(Siehe das Gambit in der Rückhand im Läuferpiel). Schlecht ist es, mit dem Königsbauer den f-Bauer zu nehmen.

3. . . . . Dd8—f6 am besten.

Auf 3. . . . . Dd8—e7 folgt:

- |               |            |
|---------------|------------|
| 4. Dd1—h5†    | g7—g6.     |
| 5. Se5 n. g6. | De7 n. e4† |
| 6. Lf1—e2.    | Sg8—f6.    |
| 7. Dh5—h3.    | h7 n. g6.  |

Zieht Schwarz statt dessen Th8—g8, so antwortet Weiss d2—d3, und zieht sich nachher mit dem Springer nach f4 zurück.

- |               |            |
|---------------|------------|
| 8. Dh3 n. h8. | De4 n. g2. |
| 9. Th1—f1.    | Ke8—f7.    |

Weiss.

Schwarz.

10. Dh8—h4 und Weiss hat die Qualität.

4. d2—d4.

d7—d6.

Das 5. Spiel behandelt 4) f5 n. e4.

5. Se5—c4.

f5 n. e4.

6. Sb1—c3.

c7—c6.

Ueber andere Gegenzüge siehe das 2., 3. und 4. Spiel.

7. Sc3 n. e4.

Df6—e6.

Es scheint, als ob Weiss durch diesen Zug des Schwarzen einen Springer verliert. Dass dies jedoch irrthümlich ist, beweisen die folgenden Züge.

8. Dd1—e2.

d6—d5.



Weiss.

Schwarz.

9. Se4—d6†

Ke8—d7.

Ginge der König nach d8, so wird, wie folgt, gespielt:

9. . . . . Ke8—d8.

10. Sd6 n. b7†

Kd8—c7 am besten.

Geht der König anders,

Weiss.

Schwarz.

so wird der gefährdete Springer mit Leichtigkeit gerettet.

11. De2 n. e6.

Lc8 n. e6.

12. Sc4—a5.

Kc7—b6.

Um mit Le6—c8 einen Springer zu erobern.



Weiss.

Schwarz.

13. Lc1—d2.

Sb8—d7.

14. b2—b4.

Der Springer zieht sich später nach c5 zurück und Weiss hat das bessere Spiel. — Es ist ein sehr wesentlicher Unterschied, ob im 9. Zuge Se4 oder Sc4 auf d6† giebt. Nehmen wir an, es sei geschehen:

9. Sc4—d6†, so antwortet Schwarz

Ke8—d8.

10. Lc1—g5† oder a. Kd8—c7

und Schwarz gewinnt einen Springer.

a.

10. Se4—g5.

De6 n. e2† am besten.

11. Lf1 n. e2.

Lf8 n. d6.

12. Sg5—f7†

Kd8—e7.

Weiss.

Schwarz.

13. Sf7 n. h8.

Lc8—e6.

14. Le2—d3.

Sg8—f6.

15. Sh8—g6.

h7 n. g6.

16. Ld3 n. g6 und Schwarz hat ein eben so starkes Spiel wie Weiss.

10. Sd6—f7.

d5 n. c4.

11. De2 n. e6†

Kd7 n. e6.

12. Lf1 n. c4†

Ke6—e7.

13. Sf7 n. h8.

Lc8—e6.

14. Lc4—d3.

Sg8—f6.

15. Lc1—g5.

Le6—g8.

Wenn Schwarz g7—

g6 zieht, so giebt Weiss eine Figur für die Bauern h7 und g6, und hat ein gutes Spiel.

16. 0—0 und hat ein gutes Spiel.

## Zweites Spiel.

Weiss.

Schwarz.

1. e2—e4.

e7—e5.

2. Sg1—f3.

f7—f5.

3. Sf3 n. e5.

Dd8—f6.

4. d2—d4.

d7—d6.

5. Se5—c4.

f5 n. e4.

6. Sb1—c3.

Le8—f5.

7. g2—g4.

Lf5—g6.

Weiss.

Schwarz.

8. Lf1—g2.

c7—c6.

9. Lg2 n. e4.

Lg6 n. e4.

10. Sc3 n. e4.

Df6—e6.

11. Dd1—e2.

d6—d5.

12. Sc4—d6†

Es kann auch Se4 auf f6 Schach geben, dann folgt:



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
12. Se4—f6 †	Ke8—e7.	16. 0—0—0 und hat ein etwas besseres Spiel.	
(Schlecht wäre 12) Ke8—f7 wegen 13) Sc4—e5 †, Kf7 n. f6. 14) Lc1—g5 †, Kf6 n. g5. 15) De2—f3 und gewinnt.)		12. . . . .	Lf8 n. d6.
13. Sf6 n. g8 †	Th8 n. g8.	13. Se4 n. d6 †	Ke8—e7.
14. Lc1—g5 †	Ke7—d7.	14. De2 n. e6.	Ke7 n. e6.
15. Sc4—e5 †	Kd7—c8.	15. Sd6 n. b7 und hat einen Bauer mehr.	

### Drittes Spiel.

Stellung nach dem 6. Zuge des Weissen im ersten Spiel.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
6. . . . .	<b>Sg8—e7.</b>	8. Dd1—d4.	Lc8—f5.
7. d4—d5	Df6—g6.	9. Sc3—b5.	Sb8—a6.
Auf Lc8—f5 folgt g2—g4 und später Lf1—g2.		10. Sb5 n. a7 und hat einen Bauer mehr.	

### Viertes Spiel.

Siehe das letzte Diagramm.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
6. . . . .	<b>Df6—g6.</b>	8. Dd1 n. f3.	Sg8—f6.
7. f2—f3 am besten.	e4 n. f3.	9. Lf1—d3.	Dg6—g4.
Geschieht Sg8—f6 so folgt:		10. Df3—e3 †	Lf8—e7.
8. f3 n. e4.	Sf6 n. e4.	11. 0—0 und Weiss hat das bessere Spiel.	
9. Dd1—e2.	Lc8—f5.		
10. Sc4—d2 und gewinnt eine Figur.			

**Fünftes Spiel.**

- | Weiss.        | Schwarz.                                   | Weiss.                           | Schwarz.                                 |
|---------------|--|----------------------------------|--|
| 1. e2—e4.     | e7—e5.                                     | 6. Lc4—f7 †                      | Ke8—e7.                                  |
| 2. Sg1—f3.    | f7—f5.                                     |                                  | Zöge Ke8—d8, so                          |
| 3. Sf3 n. e5. | Dd8—f6.                                    |                                  | nimmt der Läufer f7 den Springer g8 und  |
| 4. d2—d4.     | <b>f5 n. e4.</b>                           |                                  | gewinnt, im Falle diesen der Thurm h8    |
| 5. Lf1—c4.    | c7—c6 am besten.                           |                                  | wiedernimmt, mit Lc1—g5, und später Se5— |
|               | In der Absicht, im                         |                                  | f7 die Dame.                             |
|               | Falle der Springer im nächsten Zuge nach   | 7. h2—h4.                        | h7—h6.                                   |
|               | f7 geht, mit d7—d5 den Läufer zurückzu-    | 8. Dd1—h5.                       | Ke7—d6.                                  |
|               | drängen. Nimmt alsdann Sf7—h8, so nimmt    | 9. Lc1—g5.                       | h6 n. g5.                                |
|               | Weiss zuförderst den Läufer c4 und gewinnt | 10. Dh5 n. h8 und muss gewinnen. |  |
|               | später den Springer h8.                    |                                  |  |

**Sechstes Spiel.**

- | Weiss.            | Schwarz.                                   | Weiss.               | Schwarz.                                    |
|-------------------|--|----------------------|---|
| 1. e2—e4.         | e7—e5.                                     | 6. Th1—f1.           | d7—d5.                                      |
| 2. Sg1—f3.        | f7—f5.                                     | 7. Sf7 n. h8.        |   |
| 3. <b>Lf1—c4.</b> | <b>f5 n. e4.</b>                           |                      | Wenn der Läufer den Bauer nehmen            |
|                   | Ueber d7—d6 siehe                          |                      | würde, so zeigen folgende Züge, wie Schwarz |
|                   | das 7. Spiel.                              |                      | das bessere Spiel bekäme:                   |
| 4. Sf3 n. e5.     | Dd8—g5.                                    | 7. Lc4 n. d5.        | Lc8—h3.                                     |
|                   | In dieser und ähn-                         | 8. Dd1—e2.           | Sg8—f6.                                     |
|                   | lichen Stellungen ist es schlecht, mit dem | 9. Ld5—c4 am besten. | Sb8—c6 und                                  |
|                   | Läufer c4 den Springer g8 zu nehmen, in-   |                      | hat eine siegreiche Stellung.               |
|                   | dem hierdurch der Angriff auf den Punkt    | 7. . . . .           | d5 n. c4.                                   |
|                   | f7 aufhört und die feindlichen Figuren Ge- | 8. Dd1—h5 †          | g7—g6.                                      |
|                   | legenheit zur Entwicklung bekommen.        | 9. Dh5 n. h7.        | Lc8—e6.                                     |
| 5. Se5—f7.        | Dg5 n. g2.                                 | 10. Dh7 n. g6 †      | Dg2 n. g6.                                  |
|                   | Statt mit dem Springer                     | 11. Sh8 n. g6.       |   |
|                   | nach f7 zu gehen, kann Weiss auch d2—d4    |                      | Weiss hat jetzt die Qualität und            |
|                   | ziehen, nimmt dann die schwarze Dame den   |                      | einen Bauer vor.                            |
|                   | Bauern g2, so folgt Dd1—h5 † und später    |                      |   |
|                   | g5 † mit einem starken Spiel.              |                      |   |

**Siebentes Spiel.**

- | Weiss.              | Schwarz.          | Weiss.        | Schwarz.  |
|---------------------|-------------------|---------------|---|
| 1. e2—e4.           | e7—e5.            |               | Damenbauer, so hat Weiss mit Sf3—g5             |
| 2. Sg1—f3.          | f7—f5.            |               | einen vorzüglichen Angriff.                     |
| 3. Lf1—c4.          | <b>d7—d6.</b>     | 5. Sf3 n. e5. | d6 n. e5.                                       |
| 4. d2—d4 am besten. | f5 n. e4.         |               | Nimmt Schwarz den                               |
|                     | Nimmt Schwarz den |               | Springer nicht, so hat Weiss eine vortreffliche |
|                     |                   |               | Stellung.                                       |





- | Weiss.        | Schwarz.   | Weiss.                                   | Schwarz.  |
|---------------|--|--|---|
| 6. Dd1—h5†    | Ke8—d7.  | 10. Lc1—e3†                              | Lf8—c5.   |
|               | Ginge g7—g6, so gewinnt Weiss mit Dame h5 n. e5 den Thurm, und ginge der König nach e7, so setzt Weiss ihn in zwei Zügen matt. |  | Auf c7—c5 folgt d5 n. c6† und dann gewinnt Weiss bald mit Sb1—c3. |
| 7. Dh5—f5†    | Kd7—c6.  | 11. Le3 n. c5†                           | Kb6 n. c5.  |
| 8. Df5 n. e5. | a7—a6  | 12. b2—b4†                               | Kc5 n. b4.  |
|               | um das Matt, das in wenigen Zügen erzwungen würde, zu decken.  |  | Nimmt der König den Läufer, so sagt Weiss in 4 Zügen matt.        |
| 9. d4—d5†     | Kc6—b6.  | 13. Sb1—d2 und gewinnt in wenigen Zügen. |   |
|               | Geht er nach c5, so setzt Weiss ihn in 4 Zügen matt.   |  |   |

### Achtes Spiel.

In den vorigen Spielen wurde gezeigt, dass auf den Königs-Springerzug 2) Sg1—f3, f7—f5 eine unvortheilhafte Erwiderung ist. Das Spiel wurde im 3. Zuge fortgesetzt mit Sf3 n. e5 und auch mit Lf1—c4, in beiden Fällen zum Nachtheile des Schwarzen. In diesem Spiele soll gezeigt werden, dass Weiss ein so günstiges Resultat nicht erzielen würde, wenn im 3. Zuge der Bauer e4 den Bauer f5 nimmt, wie Schwarz dies beabsichtigt.

- | Weiss.       | Schwarz.   | Weiss.  | Schwarz.  |
|--------------|--|---|---|
| 1. e2—e4.    | e7—e5.   | zu benutzen, machen kann. Indessen kann Schwarz auch ohne Nachtheil 3) Dd8—f6 ziehen. Siehe das 9. Spiel. |   |
| 2. Sg1—f3.   | f7—f5.   | 4. d2—d4.   | e5—e4.  |
| 3. e4 n. f5. | d7—d6.   |   | Besser als den d-Bauer zu nehmen, den der Springer wiedernehmen |
|              | Dies ist der beste Zug, den der Schwarze um den Fehler des Weissen |   |   |

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
würde, während gleichzeitig die Dame auf h5† zu geben droht.		10. Db7 n. b5†	Dd8—d7.
5. Sf3—g5 am besten. Lc8 n. f5.		11. Db5—b7.	Ta8—c8.
6. Dd1—e2.	d6—d5.	12. Db7 n. a7.	h7—h6.
7. De2—b5†	Sb8—c6.	13. Sg5—h3.	Lf5 n. h3.
8. Db5 n. b7.	Sc6 n. d4.	14. g2 n. h3.	Dd7 n. h3 und
9. Lf1—b5†	Sd4 n. b5.	Schwarz hat das bessere Spiel.	

## Neuntes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	Um, im Falle h7—h5 geschieht, mit dem Läufer f1 nach g2 zu gehen.	
2. Sg1—f3.	f7—f5.	10. . . . .	h7—h5.
3. e4 n. f5.	<b>Dd8—f8.</b>	11. Lf1—g2.	h5 n. g4.
4. Dd1—e2.	Sb8—c6.	12. h3 n. g4.	Th8 n. h1†
5. d2—d4.	d7—d6.	13. Lg2 n. h1.	g7—g6.
6. d4 n. e5.	d6 n. e5.	Schwarz macht diesen Zug, um dem Läufer c8 eine Angriffslinie auf den Bauern g4 zu eröffnen. Dieser Zug und einige vorhergegangene kehren in den Gambit-Spielen häufig wieder.	
7. Lc1—f4.	Lf8—d6.		
8. g2—g4.	Sg8—e7.		
9. Lf4—g5.	Df6—f7.		
10. h2—h3.			



14. Lg5 n. e7.	14. . . . .	Df7 n. e7.
Wenn Weiss f5—f6 zöge, so geht der Springer e7 nach g8 und erobert den Bauer f6 mit der bessern Stellung.	15. f5 n. g6.	Lc8 n. g4. und
	Schwarz hat das bessere Spiel.	

## Siebente Vertheidigung.

e2—e4. e7—e5.

Sg1—f3. d7—d5.

## Erstes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	8. Sf3—g5.	Lc8—g4.
2. Sg1—f3.	d7—d5.	9. De2—b5† und hat das bessere Spiel.	
Diese Vertheidigung gehört zwar nicht zu den besten, sie bringt jedoch auch Schwarz bei fortgesetztem richtigen Spiel in keinen erheblichen Nachtheil. Das zweite Spiel zeigt, dass es für Weiss unvorthailhaft ist im 3. Znge mit dem Königspringer den e-Bauer zu nehmen.		4. Sb1—c3.	Dd5—e6.
3. e4 n. d5.	Dd8 n. d5.	5. Lf1—b5†	Lc8—d7.
Besser als e5—e4.		Ginge c7—c6, so zieht sich der Läufer nach a4 zurück, um später auf b3 die schwarze Dame anzugreifen.	
Es würde dann folgen:		6. 0—0.	Ld7 n. b5.
3. . . . .	e5—e4.	Dieser Zug compromittirt das schwarze Spiel.	
4. Dd1—e2.	Dd8—e7.	7. Sc3 n. b5.	Lf8—d6.
5. Sf3—d4.	Sg8—f6.	8. Tf1—e1.	f7—f6.
6. Sb1—c3.	De7—e5.	9. d2—d4.	a7—a6.
7. Sd4—f3.	De5—e7.	10. d4 n. e5.	f6 n. e5.
		11. Sf3 n. e5 und gewinnt.	

## Zweites Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	7. d4—d5.	Le6—h3.
2. Sg1—f3.	d7—d5.	8. Lc1—f4. Die Spiele stehen gleich.	
3. Sf3 n. e5.	Dd8—e7 am besten.	4. d2—d4.	f7—f6.
Nimmt Schwarz		5. Se5—g4.	Lc8 n. g4.
3) d5—e4, so folgt:		6. Dd1 n. g4.	De7 n. e4†
4. Lf1—c4.	Dd8—g5 am besten.	7. Dg4 n. e4.	d5 n. e4.
5. d2—d4.	Dg5 n. g2.	Die Spiele sind gleich.	
6. Th1—f1.	Lc8—e6 am besten.		

## Gespielte Partien.

## Erste Partie.

Godfranc.	Stannion.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.	5. . . . .	f6 n. e5.
1. e2—e4.	e7—e5.	6. Sc3 n. d5.	De7—f7.
2. Sg1—f3.	d7—d5.	7. Lf1—c4.	Lc8—e6.
3. Sf3 n. e5.	Dd8—e7.	8. 0—0.	c7—c6.
4. d2—d4.	f7—f6.	9. f2—f4.	
5. Sb1—c3.		Das Opfer dieser zweiten Figur ist besonders schön und weit berechnet.	

Weiss opfert den Königspringer, um einen starken Angriff zu bekommen.



- | Weiss.                 | Schwarz.   | Weiss.                          | Schwarz.    |
|------------------------|------------|---------------------------------|-------------|
| 9. . . . .             | c6 n. d5.  | 15. Dd5—e5.                     | Dc6 n. c4.  |
| 10. f4 n. e5.          | Df7—d7.    | 16. De5 n. h8.                  | Se7—f5.     |
| 11. e4 n. d5.          | Le6 n. d5. | 17. Lc1—h6.                     | Dc4—b4.     |
| 12. e5—e6.             |            | 18. Dh8 n. f8†                  | Db4 n. f8.  |
| Der entscheidende Zug. |            | 19. Lh6 n. f8.                  | Ke8 n. f8.  |
| 12. . . . .            | Dd7—c6.    | 20. g2—g4 und Schwarz giebt die | Partie auf. |
| 13. Dd1—h5†            | g7—g6.     |                                 |             |
| 14. Dh5 n. d5.         | Sg8—e7.    |                                 |             |

## Zweite Partie.

- | Jänisch.   | Petroff.  | Weiss.         | Schwarz.   |
|--|-----------|----------------|------------|
| Weiss.   | Schwarz.  |                |            |
| 1. e2—e4.  | e7—e5.    | 11. Lc1—f4.    | 0—0—0.     |
| 2. Sg1—f3.   | d7—d5.    | 12. Sb1—c3.    | h7—h6.     |
| 3. Sf3 n. e5.  | Dd8—e7.   | 13. a2—a3.     | g7—g5.     |
| 4. d2—d4.  | f7—f6.    | 14. Lf4—d2.    | f5—f4.     |
| 5. Se5—f3.   |           | 15. d4—d5.     | Sc6—e5.    |
| Schwarz zieht hier, wie in dem 2. Spiele angegeben, besser mit dem Springer nach g4. |           | 16. Sb3—d4.    | Lf8—c5.    |
| 5. . . . .   | d5 n. e4. | 17. Ld2—e1.    | Th8—g8.    |
| 6. Sf3—d2.   | f6—f5.    | 18. b2—b4.     | Lc5—e7.    |
| 7. Lf1—e2.   | Sb8—c6.   | 19. f2—f3.     | e4—e3.     |
| 8. Sd2—b3.   | Sg8—f6.   | 20. Dd1—b3.    | g5—g4.     |
| 9. 0—0.  | De7—f7.   | 21. c4—c5.     | g4 n. f3.  |
| 10. c2—c4.   | Lc8—d7.   | 22. Sd4 n. f3. | Se5 n. f3† |
|  |           | 23. Le2 n. f3. | Sf6—g4.    |
|  |           | 24. Db3—c4.    | Kc8—b8.    |

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
25. Dc4—e4.	Td8—e8.	29. Sc3—b5.	c7—c6.
26. d5—d6.	Ld7—c6.	30. d6—d7.	Te8—e6.
27. De4—d4.	Lc6 n. f3.	31. Le1—g3.	
28. Tf1 n. f3.	Le7—g5.		



31. . . . . .	c6 n. b5.	32. Lg3 n. f4†	Sg4—e5.
	Schwarz konnte auch	33. Lf4 n. e5†	Te6 n. e5.
den Läufer nehmen. Es würde dies jedoch		34. Dd4 n. e5†	Kb8—a8.
sein Spiel ebenfalls nicht verbessern.		35. Tf3 n. f7.	e3—e2.
31. . . . . .	f4 n. g3.	36. De5—e8†	Tg8 n. e8.
32. Dd4 n. g4.		37. d7 n. e8 D†	Lg5—d8.
Schlecht wäre Tf3 n. f7 wegen e3—e2.		38. De8 n. d8.	
32. . . . . .	g3 n. h2†		Schachmatt.
33. Kgl—h1.	Df7 n. d7.		
34. Dg4—g3† und gewinnt.			

### Achte Vertheidigung.

#### Der Damen-Springer gegen den Königs-Springer.

e2—e4. e7—e5.  
Sg1—f3. Sb8—c6.

Die bereits mitgetheilten Vertheidigungen gegen 2) Sg1—f3 haben sich, wie aus den vorangegangenen Erörterungen hervorgeht, als nicht ausreichend erwiesen. Einige derselben führten direct zum Verluste der Partie, andere mindestens zu ungünstigen Stellungen. Am besten bewährten sich einige Fortsetzungen von 2) d7—d6. Die Vertheidigung, zu der wir jetzt gelangen,

2) Sb8—c6 ist die beste, und zerfällt wiederum, je nachdem das Spiel im 3. Zuge fortgesetzt wird, in eine Anzahl von Spielarten, die reich an lebhaften Angriffen und Gegen-Angriffen sind.

## Das Giuoco piano.

### Erstes Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.
3. Lf1—c4.	Lf8—c5.

Der dritte Zug, der beiderseitig geschehen, ist eine gute Fortsetzung des Spiels. Die Eröffnung wird das Giuoco piano genannt, und gehört zu den sichersten und lehrreichsten. Schwarz hätte im 3. Zuge auch Sg8—f6 und f7—f5 ziehen können. Diese beiden Spiele werden demnächst einer Untersuchung unterworfen werden. Eine unvortheilhafte Erwiderung ist 4) d7—d6 und Dd8—f6, worauf wir ebenfalls zurückkommen.

4. c2—c3.

Eine sehr gediegene Fortsetzung. Es wird beabsichtigt, im geeigneten Augenblick mit d2—d4 das Centrum einzunehmen. Ausserdem verschafft der Zug der Dame über c2 einen wichtigen Ausgang nach b3 und a4. Weiss kann jedoch auch mit 4) 0—0, Sb1—c3, d2—d3 (siehe das 10. und 11. Spiel) das Spiel fortsetzen.

4. . . . .

Sg8—f6.

Die beste Vertheidigung. Etwas schwächer ist d7—d6 (siehe das 6. Spiel). Ohne Nachtheil kann auch 4) Dd8—e7 oder Lc5—b6 geschehen (siehe das 9. Spiel), 4) f7—f5 ist für Schwarz ungünstig. (Siehe das 8. Spiel).

5. d2—d4.

Das Spiel kann jetzt auch fortgesetzt werden mit d2—d3 (5. Spiel) oder mit 0—0 (4. Spiel). Schlecht wäre Sf3—g5. Das Spiel gestaltet sich dann, wie folgt:

5. Sf3—g5.	0—0.
6. f2—f4.	d7—d5 am besten.
7. e4 n. d5.	Sf6 n. d5.
8. Lc4 n. d5.	Dd8 n. d5.

Weiss.	Schwarz.
9. Dd1—f3.	

Zieht Weiss mit der Dame nach h5, so antwortet Schwarz Lc8—f5 und muss gewinnen.

9. . . . . Tf3—d8 und Schwarz hat das bessere Spiel.

5. . . . . e5 n. d4.

6. e4—e5.

Weiss kann auch mit Vortheil c3 n. d4 ziehen (3. Spiel). Ebenso ist b2—b4 kein übler Zug. Der schwarze Läufer zieht sich alsdann nach b6 zurück. Nimmt dann 7) c3—d4, so thut Schwarz nicht gut, mit dem Damenspringer den Bauer b4 zu nehmen, weil Weiss mit e4—e5 sein Spiel sehr günstig fortsetzt.

6. . . . . d7—d5 am besten.

Zöge er 6) Dd8—e7, so rochirt Weiss. Geschieht 6) Sf6—g4, so folgt c3 n. d4 mit sehr gutem Spiel. Ueber 6) Sf6—e4 siehe das 2. Spiel.

7. Lc4—b5.

Nimmt statt dessen der Bauer den Springer, so nimmt der Bauer d5 den Läufer c4, und folgt dann 8) f6 n. g7, so hat Schwarz mit Th8—g8 das bessere Spiel.

7. . . . . Sf6—e4.

8. Lb5 n. c6† b7 n. c6.

9. c3 n. d4. Lc5—b6.

Hier wäre Lc5—b4† weniger zu empfehlen.

9. . . . . Lc5—b4†

10. Lc1—d2. Lb4 n. d2†

11. Sb1 n. d2. f7—f5.

12. Ta1—c1 und Weiss hat eine etwas bessere Stellung.

10. 0—0. Lc8—g4.

11. Lc1—e3. 0—0.

Die Spiele sind gleich.



## Zweites Spiel.

- | Weiss.     | Schwarz.       | Weiss.                                     | Schwarz.                                  |
|------------|----------------|--|---|
| 1. e2—e4.  | e7—e5.         | und geschieht dann e5 n. d6, so folgt 0—0. |   |
| 2. Sg1—f3. | Sb8—c6.        | Auf 7) c3 n. d4 folgt Lc5—b4† und die      |   |
| 3. Lf1—c4. | Lf8—c5.        | Spiele stehen gleich.                      |   |
| 4. c2—c3.  | Sg8—f6.        | 7. . . . .                                 | Se4 n. f2.                                |
| 5. d2—d4.  | e5 n. d4.      |  | Zieht Schwarz f7—f5,                      |
| 6. e4—e5.  | <b>Sf6—e4.</b> | so rochirt Weiss und hat ein sehr gutes    | Spiel, oder greift mit der Dame d1 auf e2 |
| 7. Lc4—d5. |                | den Springer noch einmal an und gewinnt    | einen Bauer.                              |
|            |                | 8. Ke1 n. f2.                              | d4 n. c3†                                 |

Der beste Zug. Würde Weiss 7) Dd1—e2 ziehen, so antwortet Schwarz mit d7—d5,



## 9. Kf2—g3 am besten.

Der König kann auch nach f1 oder e1 gehen. (a u. b.)

- | a.             | b.         |
|----------------|------------|
| 9. Kf2—f1.     | c3 n. b2.  |
| 10. Lc1 n. b2. | 0—0.       |
| 11. Sb1—d2.    | d7—d6.     |
| 12. Sd2—e4.    | Sc6—e7.    |
| 13. Se4 n. c5. | d6 n. c5.  |
| 14. Ld5—e4.    | Lc8—f5.    |
| 15. Dd1—c2.    | Lf5 n. e4. |
| 16. Dc2 n. e4. | Dd8—d5.    |
| 17. Sf3—g5.    |            |

Schwarz nimmt jetzt am besten die Dame, und Weiss behält dann eine Figur gegen drei Bauern, von denen einer jedoch ein Doppelbauer ist.

- |                                    |            |
|------------------------------------|------------|
| 9. Kf2—e1.                         | c3 n. b2.  |
| 10. Lc1 n. b2.                     | Sc6—e7.    |
| 11. Ld5—e4.                        | d7—d5.     |
| 12. e5 n. d6.                      | Dd8 n. d6. |
| 13. Dd1 n. d6.                     | c7 n. d6.  |
| 14. Sb1—c3.                        | Lc8—f5.    |
| 15. Ke1—e2 und Weiss steht besser. |            |
| 9. . . . .                         | c3 n. b2.  |
| 10. Lc1 n. b2.                     | Sc6—e7.    |
| 11. Dd1—c2.                        |            |

Weiss kann auch h2—h3, um das Feld h2 für den König zu öffnen, oder Ld5—e4 oder Th1—e1 ziehen. Der letztere Zug kann jedoch mit Se7—f5† zu einigen für Weiss gefährlichen Combinationen führen.

- | Weiss.      | Schwarz. | Weiss.                           | Schwarz. |
|-------------|----------|----------------------------------|----------|
| 11. . . . . | d7—d6.   | 14. Ta1—d1.                      |          |
| 12. Ld5—e4. | Se7—g6.  | Weiss scheint ein etwas besseres |          |
| 13. Sb1—d2. | c7—c6.   | Spiel zu haben.                  |          |

**Drittes Spiel.**

Stellung nach dem 5. Zuge des Schwarzen im ersten Spiel.



6. c3 n. d4.

Eine eben so sichere Fortsetzung des Spiels,  
wie e4—e5.

6. . . . .

Lc5—b4+

Lc5—b6 ist schwächer, weil  
dann d4—d5 und später e4—e5 folgen würde.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
7. Lc1—d2.		7. . . . .	Lb4 n. d2 †
Weniger gut ist Sb1—c3. Es geschieht dann:		8. Sb1 n. d2.	d7—d5.
7. Sb1—c3.	Sf6 n. e4.	9. e4 n. d5.	Sf6 n. d5.
8. 0—0.	Lb4 n. c8.	10. Dd1—b3.	Sc6—e7 und
9. b2 n. c3.	d7—d5 und Schwarz hat bei gleicher Stellung einen Bauer mehr.		die Spiele sind gleich.



## Viertes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4	e7—e5.	11. Ta1—a2 und Weiss hat das bessere Spiel.	
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	5. . . . .	Sf6 n. e4.
3. Lf1—c4.	Lf8—c5.	6. Dd1—e2 am besten.	
4. c2—c3.	Sg8—f6.	Weiss kann auch mit dem Läufer c4 nach d5 gehen, den feindlichen Damen-Springer gegen den Läufer abtauschen, und dann mit Springer f3 den Bauer e5 nehmen. Geschieht 6) d2—d4, so kommt Schwarz in Vortheil mit:	
5. 0—0.		6. d2—d4.	e5 n. d4.
Dieser Zug ist nicht ganz so stark, wie d2—d4, kann jedoch ohne Nachtheil von Weiss gemacht werden.		7. Tf1—e1.	d7—d5.
5. . . . .	Sf6 n. e4.	8. c3 n. d4.	Lc5—b4.
Schwarz kann auch ziehen:		9. Lc1—d2.	0—0.
5. . . . .	0—0.	10. Ld2 n. b4.	Sc6 n. b4.
6. d2—d4.	Lc5—b6.	11. Dd1—b3.	d5 n. c4.
7. d4 n. e5.	Sf6 n. e4.	12. Db3 n. b4.	Se4—d6 und hat
8. b2—b4.	Kg8—h8 am besten.	einen Bauer mehr.	
Um auf Lc4—d5, f7		6. . . . .	d7—d5.
—f5 antworten zu können.			
9. a2—a4.	a7—a6.		
10. Lc4—d5.	f7—f5.		

- | Weiss.                     | Schwarz.  | Weiss.                  | Schwarz.   |
|----------------------------|-----------|-------------------------|------------|
| 7. Lc4—b5.                 |           | 9. Sf3 n. e5.           | Lc8—b7.    |
| Um den Bauer e5 zu nehmen. |           | 10. d2—d4.              | Lc5—b6 und |
| 7. . . . .                 | 0—0.      | die Spiele sind gleich. |            |
| 8. Lb5 n. c6.              | b7 n. c6. |                         |            |



## Fünftes Spiel.

- | Weiss.     | Schwarz. | Weiss.        | Schwarz.           |
|------------|----------|---------------|--------------------|
| 1. e2—e4.  | e7—e5.   | 6. e4 n. d5.  | Sf6 n. d5.         |
| 2. Sg1—f3. | Sb8—c6.  | 7. Dd1—b3.    | Lc8—e6.            |
| 3. Lf1—c4. | Lf8—c5.  | 8. Db3 n. b7. | Sd5—e7.            |
| 4. c2—c3.  | Sg8—f6.  | 9. Lc4 n. e6. | f7 n. e6 und Weiss |
| 5. d2—d3.  |          | steht besser. |                    |
|            |          | 6. d3—d4.     |                    |

Diese Fortsetzung des Angriffs ist schwächer, als d2—d4, jedoch durchaus sicher.

5. . . . . d7—d6.  
Züge Schwarz Sf6—g4, so folgt Lc4 n. f7†. Nimmt dann der König den Läufer, so geschieht Sf3—g5† und die Dame d1 nimmt nachher den Springer g4. Nimmt aber der König den Läufer f7 nicht, so bekommt Weiss mit Lc1—g5 das bessere Spiel. Geschieht:

5. . . . . d7—d5, so folgt:

In diesem Zuge liegt eine gewisse Inconsequenz, denn offenbar hat Schwarz dadurch ein Tempo gewonnen, dass Weiss, um nach d4 zu gelangen, zwei Züge verbraucht.

- |              |           |
|--------------|-----------|
| 6. . . . .   | e5 n. d4. |
| 7. c3 n. d4. | Lc5—b6.   |
| 8. Sb1—c3.   | Lc8—g4.   |
| 9. d4—d5.    | Sc6—e5.   |

Die Spiele sind gleich.

## Sechstes Spiel.

- | Weiss.     | Schwarz. | Weiss.    | Schwarz. |
|------------|----------|-----------|----------|
| 1. e2—e4.  | e7—e5.   | 4. c2—c3. | d7—d6.   |
| 2. Sg1—f3. | Sb8—c6.  |           |          |
| 3. Lf1—c4. | Lf8—c5.  |           |          |

Dieser Vertheidigungszug ist eben so sicher, wie Sg8—f6, lässt

Weiss.  
jedoch den Vortheil des Anzuges länger auf  
Seiten des Weissen, als jener.

5. d2—d4.

6. c3 n. d4.

Schwarz kann hier  
auch ohne Nachtheil mit dem Läufer sich  
zurückziehen:

6. . . . .

7. h2—h3.

8. Lc1—g5.

9. Lg5 n. f6.

10. Lc4—b5.

11. Lb5 n. c6.

12. 0—0.

Schwarz.

e5 n. d4.

Lc5—b4†

Schwarz kann hier

Lc5—b6.

Sg8—f6.

h7—h6.

Dd8 n. f6.

0—0.

b7 n. c6.

c6—c5.

Weiss.

13. e4—e5.  
Spiele sind gleich.

7. Lc1—d2.

(Ueber Ke1—f1 siehe 7. Spiel.)

7. . . . .

8. Sb1 n. d2.

9. Dd1—b3.

10. 0—0.

11. Db3—c2.

12. Dc2 n. c4.

13. Sd2 n. e4.

14. Dc4—e2.

15. De2 n. e4 und die Spiele sind gleich.

Schwarz.

Df6—g6 und die

Lb4 n. d2†

Sg8—f6.

0—0.

Sc6—a5.

Sa5 n. c4.

Sf6 n. e4.

d6—d5.

d5 n. e4.

### Siebentes Spiel.

Stellung nach dem 6. Zuge des Schwarzen im sechsten Spiel.



Weiss.

7. Ke1—f1.

Ein sehr feiner Zug, dessen Sinn darin  
besteht, dass dem Schwarzen jetzt die Ge-  
legenheit entzogen ist, den Läufer b4 abzu-  
tauschen, und nun mit d4—d5 und nach-  
folgendem Dd1—a4† Schwarz mit dem Ver-  
lust einer Figur bedroht wird.

7. . . . . Lc8—g4 am besten.

Ueber Dd8—d7 und  
Lb4—a5 siehe a und b.

8. Dd1—a4.

Es könnte auch gleich geschehen:

Schwarz.

Weiss.

8. d4—d5.

9. Dd1—a4.

(Auf g2 n. f3 folgt Sc6—e5, giebt dann  
die Dame auf a4†, so deckt Dd8—d7, und  
der Läufer b4 ist wegen Dd7—h3† und  
später Dh3 n. f3, nicht zu nehmen.)

9. . . . .

10. d5 n. c6.

Ein feiner Zug, der  
Schwarz vor dem Verlust einer Figur be-  
wahrt.

11. Lc4 n. b5.

Schwarz.

Lg4 n. f3.

Lf3 n. e4.

b7—b5.

Le4 n. b1.

Weiss.

Schwarz.

Weiss.

Schwarz.

12. Da4 n. b4.  
Spiele sind gleich.

8. . . . .

Lg4 n. f8.

9. g2 n. f3.

Dd8—d7.

Der Plan dieses Zuges,  
der auf h3 ein wichtiges Schach droht, ver-  
anlasst Schwarz im 7. Zuge Lc8—g4 zu ziehen.

10. Lc4—b5.

Auf d4—d5 würde Sc6—e5, und, wenn  
die Dame a4 dann den Läufer b4 nimmt,  
Dd7—h3† mit Vortheil folgen.

10. . . . .

0—0—0.

11. Kf1—g2 und Weiss gewinnt eine  
Figur.



a.



Weiss.	Schwarz.
7. . . . .	Dd8—d7.
8. Dd1—a4.	Lb4—a5.
9. Sb1—a3.	

Auf d4—d5 würde Schwarz mit Sc6—e5 ein gutes Spiel bekommen.

9. . . . .	Lc5—b6.
10. Lc4—b5.	a7—a6.
11. d4—d5.	a6 n. b5.
12. Da4 n. a8.	Sc6—a5.
13. b2—b4 und Weiss hat das bessere Spiel.	

b.

7. . . . .	Lb4—a5.
8. Dd1—a4.	Lc8—d7.

Besser ist hier wohl

a7—a6. Es folgt dann:

Weiss.	Schwarz.
8. . . . .	a7—a6.
9. d4—d5.	b7—b5.
10. Da4—a3.	b5 n. c4.
11. d5 n. c6.	La5—b6.
12. Da3—c3 und Weiss hat einen geringen Vortheil.	
9. d4—d5.	Sc6—d4.
	Hier wäre Sc6—e5 ebenfalls vortheilhaft für Weiss.
9. . . . .	Sc6—e5.
10. Da4 n. a5.	Se5 n. c4.
11. Da5—c8.	Ld7—b5.
12. Dc3 n. g7 und hat das bessere Spiel.	
10. Da4 n. a5.	Sd4—c2.
11. Da5—c3.	Sc2 n. a1.
12. b2—b3.	Dd8—f6.
13. Lc1—b2 oder e4—e5 und hat das bessere Spiel.	

### Achtes Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.
3. Lf1—c4.	Lf8—c5
4. c2—c3.	f7—f5.

Ein schlechter Vertheidigungszug. Ueberhaupt ist es nur selten vorthellhaft, den f-Bauer vorzurücken, wenn der feindliche Läufer den Punkt f7 beherrscht.

5. d2—d4.	f5 n. e4.
	Geschieht e5 n. d4,
so gestaltet sich das Spiel, wie folgt:	

5. . . . .	e5 n. d4.
6. Sf3—g5.	d7—d5.
7. Lc4 n. d5.	f5 n. e4.
8. Ld5 n. g8.	Th8 n. g8.

Weiss.	Schwarz.
9. Dd1—h5†	g7—g6.
10. Dh5 n. h7.	Dd8—d5.
11. c8—c4.	Dd5 n. c4. Würde der Läufer auf b4† gehen, so antwortet Weiss Lc1—d2.
12. Sb1—d2.	Lc5—b4.
13. Sg5 n. e4 und hat ein vorzügliches Spiel.	
6. Sf3 n. e5.	Lc5—b6.
7. Dd1—h5†	g7—g6.
8. Lc4—f7†	Ke8—f8.
9. Lc1—h6†	Sg8 n. h6.
10. Dh5 n. h6†	Kf8—e7.
11. Lf7 n. g6.	Sc6 n. e5.
12. Dh6—g5† und gewinnt.	

### Neuntes Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.
3. Lf1—c4.	Lf8—c5.
4. c2—c3.	Dd8—e7.

Diese Vertheidigung gegen c2—c3 ist schwerfällig, ihr Princip besteht darin, dass der

Bauer e5 den Bauer d4 im entscheidenden Augenblick nicht schlägt, vielmehr durch die Dame in genügender Deckung gehalten wird. Sobald d2—d4 geschieht, zieht sich der Läufer c5 nach b6 zurück. Letzter Zug könnte auch schon jetzt statt Dd8—e7 geschehen, und umgekehrt erst im nächsten



Weiss.  
Zuge Dd8—e7 folgen, eine Umstellung, die zu demselben Spiele führt.

5. d2—d4.

Schwarz.  
Lc5—b6.

Schwarz würde sehr planlos spielen, wenn er statt des letzten Zuges, den Bauer d4 nehmen würde. Das Spiel wäre dann:

5. . . . .

e5 n. d4.

6. 0—0.

Sc6—e5.

7. Sf8 n. e5.

De7 n. e5.

Weiss.

8. f2—f4.

9. Kg1—h1.

10. f4 n. e5.

11. Dd1—d5 und gewinnt.

Schwarz.

d4 n. c3 †.

c8 n. b2.

b2 n. a1 D.

6. d4 n. e5.

Sc6 n. e5.

7. Sf8 n. e5.

De7 n. e5.

8. 0—0.

d7—d6.

9. Kg1—h1.

Lc8—e6 und

die Spiele stehen einander gleich.

### Zehntes Spiel.

Weiss.

1. e2—e4.

Schwarz.

e7—e5.

2. Sg1—f3.

Sb8—c6.

3. Lf1—c4.

Lf8—c5.

4. 0—0.

Diese Art, den Angriff fortzusetzen ist so stark, wie c2—c3.

4. . . . . d7—d6 am besten.

Weniger vorthellhaft wäre:

4. . . . .

Sg8—f6.

5. Tf1—e1.

0—0.

6. c2—c3.

Tf8—e8.

Auch d7—d6 wäre hier ein guter Zug.

7. d2—d4.

Lc5—b6

e5 n. d4 wäre unvorthellhaft.

8. Sf8—g5.

Te8—e7 u. Weiss

hat eine etwas bessere Stellung.

5. c2—c3.

Lc8—g4.

6. Dd1—b3.

Lg4 n. f3.

Besser ist hier wohl

Weiss.

Dd8—d7. Weiss darf dann den Bauer b7 nicht nehmen:

6. . . . .

Dd8—d7.

7. Db8 n. b7.

Ta8—b8.

8. Db7—a6

Lg4 n. f3.

9. g2 n. f3.

Tb8—b6.

10. Da6—a4.

Dd7—h3.

11. Lc4—e2.

Sg8—e7 und ge-

winnt eine gute Stellung.

7. Le4 n. f7 †

Ke8—f8.

8. g2 n. f3.

Dd8—f6.

9. Lf7—h5.

g7—g6.

10. Lh5—g4.

Lc5—b6.

Auf h7—h5 geht

Läufer g4—h3, alsdann darf die Dame den Bauer f3 nicht nehmen, weil Lh5—g2 sie zurücktreiben und demnächst Db8 n. b7 eine Figur gewinnen würde.

11. Db3—d1 und Weiss hat das bessere Spiel.

### Elftes Spiel.

Weiss.

1. e2—e4.

Schwarz.

e7—e5.

2. Sg1—f3.

Sb8—c6.

3. Lf1—c4.

Lf8—c5.

4. d2—d3.

Dieser Zug setzt den Angriff in einer weniger energischen, jedoch nicht minder sicheren Weise fort. Weiss könnte auch

Weiss.

Sb1—c3 oder d2—d4 ziehen. Der letztere Zug ist jedoch weniger zu empfehlen.

4. . . . .

d7—d6.

5. c2—c3.

Dd8—f6.

Schwarz kann auch

ohne Nachtheil 5) Sg8—f6 ziehen. Schlecht wäre jedoch 5) Lc8—g4 wegen 6) Dd1—b3.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
6. Lc1—g5.	Df6—g6.	10. a2—a4.	a7—a5 am besten.
7. 0—0.	Lc8—g4.	11. b4—b5.	Sc6—d8.
8. Sb1—d2.	Sg8—h6.	12. Lc4—d5	und Weiss hat ein
9. b2—b4.	Lc5—b6.		gutes Spiel.

## Gespielte Partien.

## Erste Partie.

Norwig.	Stannion.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.	Schwarz könnte dann den Thurm kaum nehmen, weil Se4 nach g5 gegangen wäre und hiemit Weiss einen sehr heftigen Angriff bekommen hätte. Es musste daher der Bauer d5 den Springer e4 wieder nehmen und Weiss bekam mit Dd1—b3† für den Thurm f1 einen vortheilhaften Platz auf d1.	
1. e2—e4.	e7—e5.	14. . . . .	c6—c5.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	Mit diesem Zuge kommt das schwarze Spiel in Vorthail. Einen sehr starken Angriff gewährt auch Se4 n. f2.	
3. Lf1—c4.	Lf8—c5.	15. Lc1—e3.	c5 n. d4.
4. c2—c3.	Sg8—f6.	16. Le3 n. d4.	La6 n. e2.
5. d2—d4.	e5 n. d4.	Offenbar verliert Weiss mit diesem Zuge eine Figur.	
6. e4—e5.	d7—d5.	17. Dd1 n. e2.	Lb6 n. d4.
7. Lc4—b5.	Sf6—e4.	18. Se5—c6.	Dd8—f6.
8. c3 n. d4.	Lc5—b6.	19. Sc6 n. d4.	Df6 n. d4.
9. 0—0.	0—0.	20. Ta1—d1.	Dd4—c5.
10. h2—h3.	f7—f6.	21. Td1—c1.	Dc5—b6.
Schwarz zieht diesen Bauer rechtzeitig, um seinem Thurm eine freie Linie zu machen.		22. b2—b3.	Se4—g3 und gewinnt.
11. Sb1—c3.	f6 n. e5.		
12. Lb5 n. c6.	b7 n. c6.		
13. Sf3 n. e5.	Lc8—a6.		
14. Sc3—e2.			
Weiss hätte hier vielleicht besser gethan mit Springer c3 den Springer e4 zu nehmen.			

## Zweite Partie.

Norwig.	Stannion.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.	Der beste Zug. Auf b2—b4 nimmt der Springer diesen Bauer und wenn c3 ihn wieder nimmt, so erobert Lc5—d4 mindestens eine Figur zurück.	
1. e2—e4.	e7—e5.	8. e4 n. d5.	Sf6 n. d5.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	9. Lc4 n. d5.	Dd8 n. d5.
3. Lf1—c4.	Lf8—c5.	10. Dd1—f3.	Tf8—d8.
4. c2—c3.	Sg8—f6.	11. Df3 n. d5.	Td8 n. d5.
5. d2—d3.	d7—d6.	12. Ke1—e2.	
6. Sf3—g5.	0—0.		
7. f2—f4.	d6—d5.		



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
12. . . . .	Lc8—g4†	21. Ta1—d1.	Td6—g6†
13. Sg5—f3.	Ta8—d8.	22. Kg3—h3.	Tg6—h6†
14. d3—d4.		23. Sf5—h4.	Lc5—e7.
Weiss hat keinen besseren Zug, denn auf Th1—d1 geschieht e5—e4.			
14. . . . .	e5 n. d4.	24. g2—g3.	Sc6—d4.
15. c3—c4.	Td8—e8†	25. Ld2—c3.	Sd4—e6.
16. Ke2—f2.	Td5—d7.	26. Kh3—g4.	
Hätte der Bauer d4—d3† gegeben, so wäre der König f2—g3 gegangen und Schwarz hätte im nächsten Zuge die Qualität verloren.			
17. Sb1—d2.	d4—d3†	Mit Td1 n. d3 würde Weiss eine Figur verlieren.	
18. Kf2—g3.	Lg4 n. f3.	26. . . . .	Le7 n. h4.
19. Sd2 n. f3.	Te8—e2.	27. g3 n. h4.	Te2—e4.
20. Lc1—d2.	Td7—d6.	28. Th1—f1.	Th6—g6†
		29. Kg4—f5.	Te4—e3.
		30. h4—h5.	Tg6—g2.
		31. h2—h4.	Se6—c5.
		32. Tf1—e1.	g7—g6† und
		sagt in zwei Zügen matt.	

## Dritte Partie.

Dafersuc. Weiss.	Anderssen. Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	13. d4—d5.	Sc6—d8.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	14. a2—a4.	a7—a6.
3. Lf1—c4.	Lf8—c5.	15. Sb1—a3.	g7—g5.
4. 0—0.	d7—d6.	16. Sf3—h2.	De7—g7.
5. c2—c3.	Dd8—e7.	17. Ld3—e2.	
6. d2—d4.	Lc5—b6.	Weiss sucht mit diesem und dem vorigen Zuge das Vorrücken des feindlichen Bauern g5—g4 zu verhindern. Es wäre vielleicht Sh2—g4 jetzt rathsamer gewesen.	
7. Sf3—g5.	Sg8—h6.	17. . . . .	Sd8—f7.
8. Lc1—e3.	0—0.	18. Sa3—c2.	Kg8—h8.
9. h2—h3.	Sc6—a5.	19. a4—a5.	Lb6—a7.
10. Lc4—d3.	f7—f5.	20. Kg1—h1.	
11. Sg5—f3.	f5—f4.		
12. Le3—d2.	Sa5—c6.		

Der Zug des Springers nach a5 hat dem schwarzen Spiel eine sehr günstige Entwicklung gegeben.

In dieser Stellung hat Schwarz einen sehr starken Angriff. Bei richtigem Spiele müsste jedoch Weiss ihn wohl zurückschlagen können.



- | Weiss.   | Schwarz.   | Weiss.   | Schwarz.   |
|--|--|--|------------|
| 20. . . . .  | Sh6—g8.  | 26. Tf1—e1.  | g5—g4.     |
| Schwarz beabsichtigt, diesen Springer nach f6 zu spielen und gelegentlich mit h7—h5 das Vorrücken des Bauern g5 nach g4 vorzubereiten. |  | 27. Lf3—g2.  | Lh3 n. g2+ |
| 21. c3—c4.   | Sg8—f6.  | 28. Kh2 n. g2.   | Sf7—g5.    |
| 22. Le2—f3.  |  | 29. Ld2 n. g5.   | Dg6 n. g5. |
| Stärker wäre hier vielleicht f2—f3.  |  | 30. De2—d3.  |            |
| 22. . . . .  | Dg7—g6.  | Hier wäre vielleicht Ta1—a3 stärker gewesen.           |            |
|  | Um h7—h5 zu ziehen, im Falle der e-Bauer gedeckt wird.           | 30. . . . .  | Tf8—f7.    |
| 23. Dd1—e2.  | h7—h5.   | 31. Sc2—e3.  | Ta8—f8.    |
|  | In dieser Partie ist bis jetzt noch kein Stein getauscht worden. | 32. Se3—f5.  |            |
| 24. g2—g4.   | f4 n. g3.  | Ein Fehler, durch den ein zweiter Bauer verloren geht. |            |
| 25. f2 n. g3.  | Lc8 n. h3.   | 32. . . . .  | Sf6 n. e4. |
|  |  | 33. Te1 n. e4.   | Tf7 n. f5. |
|  |  | Weiss giebt die Partie auf.                            |            |

### Viertes Spiel.

- | Brinn.     | Falkbeer. | Weiss.                            | Schwarz.   |
|------------|-----------|-----------------------------------|------------|
| Weiss.     | Schwarz.  |                                   |            |
| 1. e2—e4.  | e7—e5.    | 7. Lc4—b3.                        | Le6 n. b3. |
| 2. Sg1—f3. | Sb8—c6.   | 8. a2 n. b3.                      | h7—h6.     |
| 3. Lf1—c4. | Lf8—c5.   | 9. Sb1—a3.                        | 0—0.       |
| 4. c2—c3.  | Sg8—f6.   | 10. Sa3—c2.                       | Sf6—h7.    |
| 5. d2—d3.  | d7—d6.    | Um den f-Bauer bewegen zu können. |            |
| 6. h2—h3.  | Lc8—e6.   | 11. Lc1—e3.                       | f7—f5.     |
|            |           | 12. e4 n. f5.                     | Tf8 n. f5. |

Weiss.  
 13. Le3 n. c5.  
 14. Sc2—e3.  
 15. Dd1—c2.  
 16. Sf3 n. g5.  
 17. 0—0.  
 18. Ta1—a4.  
 19. Dc2—e2.  
 20. Kg1—h1.  
 21. b3 n. a4.  
 22. De2—c2.

Schwarz.  
 d6 n. c5.  
 Tf5—f7.  
 Sh7—g5.  
 Dd8 n. g5.  
 Sc6—e7.  
 Tf7—f4.  
 Se7—g6.  
 Tf4 n. a4.  
 Sg6—f4.  
 Kg8—h8.

Weiss.  
 23. Kh1—h2.  
 24. Tf1—d1.  
 25. g2—g3.  
 26. f2—f3.  
 27. f3 n. e4.  
 28. Se3—g2.

Schwarz.  
 Ta8—d8.  
 Dg5—g6.  
 Sf4 n. d3.  
 e5—e4.  
 Dg6 n. e4.

Weiss beabsichtigt den Springer d3 noch einmal anzugreifen. Dieser Zug ist für Schwarz gefährlich, da der Thurm ungedeckt ist und ausserdem Tf1—e1 droht.



Weiss.  
 28. . . . .  
 29. Td1—e1.  
 30. Te1—e3.

Schwarz.  
 c5—c4.  
 De4—f3.  
 Df3—f1.

Um mit Td8—f8 und Springer d3—f2 den Angriff fortzusetzen.

31. Sg2—h4.  
 32. Te3—f3.  
 33. Tf3—f8†  
 34. Tf8—f4.  
 35. Sh4—g2.

Td8—d6.  
 Df1—e1.  
 Kh8—h7.  
 Td6—e6.

Das Spiel ist in dieser Stellung für Schwarz gewonnen.



35. . . . .

Te6—e2.

36. Tf4 n. c4.

Te2 n. c2 u. gewinnt.

**Fünfte Partie.****Falkbeer.**

Weiss.

1. e2—e4.
2. Sg1—f3.
3. Lf1—c4.
4. c2—c3.
5. d2—d4.
6. 0—0.

Correcter ist hier e4—e5 oder c8 n. d4.

**Sien.**

Schwarz.

- e7—e5.
- Sb8—c6.
- Lf8—c5.
- Sg8—f6.
- e5 n. d4.

Weiss.

6. . . . .

Zug wäre hier d7—d6 od. d4—d3 gewesen.

7. c3 n. d4.
8. d4—d5.
9. e4—e5.

Schwarz.

- 0—0.

Fehlerhaft, der richtige

Lc5—b6.

Sc6—b8.

Sf6—e8.

Weiss hat jetzt eine bei Weitem bessere Stellung, als Schwarz.



Weiss.	Schwarz.
10. d5—d6.	
Hier wäre vielleicht ein Entwicklungszug mehr zu empfehlen.	
10. . . . .	c7 n. d6.
11. Lc1—g5.	Dd8—c7.
12. Sb1—a3.	d6 n. e5.
13. Lg5—e7.	d7—d5.
14. Le7 n. f8.	d5 n. c4.
15. Lf8—b4.	
Schwarz kommt durch den übereilten Angriff des Weissen allmähig zu einer vorteilhaften Entwicklung.	
15. . . . .	Sb8—c6.
16. Lb4—c3.	Lc8—g4.

Weiss.	Schwarz.
17. Dd1—d5.	Lg4—e6.
18. Dd4—e4.	Se8—d6.
19. De4—h4.	f7—f6.
Die Stellung ist kaum wieder zu erkennen. Weiss hat zwar die Qualität, Schwarz hat jedoch zwei Bauern mehr und eine viel günstigere Entwicklung der Steine.	
20. Ta1—d1.	Lb6—c5.
21. Sa3—c2.	b7—b5.
22. a2—a3.	a7—a5.
23. Tf1—e1.	Le6—f5.
24. Sc2—e3.	Lf5—d3.



Weiss.	Schwarz.
25. b2—b4.	a5 n. b4.
26. a3 n. b4.	Lc5 n. e3.
Hätte der Läufer den Bauer b4 genommen, so hätte Schwarz mit Td1 n. d8 geantwortet.	
27. f2 n. f3.	Ta8—a3.
28. Lc3—d2.	e5—e4.

Weiss.	Schwarz.
29. Sf3—d4.	Sc6 n. d4.
30. e3 n. d4.	c4—c3.
31. Ld2—c1.	Ta3—b3.
32. Dh4—h5.	Dc7—c4.

Ein Fehler, den Weiss jedoch nicht genügend ausbeutet.





Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
33. Td1 n. d3.	g7—g6.	37. Te1—d1.	Tb3 n. b4.
	Nimmt Schwarz so-	38. Lc1 n. d2.	Tb4—d4.
	fort den Thurm, so geht mindestens eine	39. Kg1—f2.	Td4 n. d6.
	Figur verloren.	40. Kf2—e2.	Td6 n. d2†
34. Dh5—c5.	Dc4 n. c5.	41. Td1 n. d2.	c3 n. d2.
	Viel besser ist Td3—g3.	42. Ke2 n. d2.	Kg8—f8 und
35. d4 n. c5.	e4 n. d3.		muss gewinnen.
36. c5 n. d6.	d3—d2.		

## Sechste Partie.

de la Bourdonnais.	Mac Donnell.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.	12. g2—g4.	d6—d5.
1. e2—e4.	e7—e5.	Unvortheilhaft.	
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	13. Lc4—a2.	d5 n. e4.
3. Lf1—c4.	Lf8—c5.	14. d3 n. e4.	Le6 n. a2.
4. c2—c3.	d7—d6.	15. Ta1 n. a2.	Sf6—d7.
5. d2—d3.	Sg8—f6.	16. Sa3—c4.	Tf8—e8.
6. b2—b4.	Lc5—b6.	17. h3—h4.	Sd7—c5.
7. a2—a4.	a7—a6.	18. Ta2—d2.	Dd8—c8.
8. b4—b5.	Sc6—e7.	19. Td2—d5.	Sc5 n. a4.
9. h2—h3.	Se7—g6.	20. h4—h5.	Sg6—f4.
10. Dd1—e2.	Lc8—e6.	21. Lc1 n. f4.	Sa4 n. c3.
11. Sb1—a3.	0—0.	22. De2—d3.	Sc3 n. d5.
		23. Dd3 n. d5.	e5 n. f4.

Der Abtausch des Läufers wäre für Schwarz nicht vortheilhaft gewesen.

- | Weiss.         | Schwarz. | Weiss.      | Schwarz.           |
|----------------|----------|-------------|--------------------|
| 24. Sf3—g5.    | Te8—e7.  | 26. . . . . | c7 n. b6.          |
| 25. h5—h6.     | g7—g6.   | 27. Dd5—d4. | Dc8—f8.            |
| 26. Sc4 n. b6. |          |             | Statt dieses Zuges |
- Um mit der Dame nach d4 gehen zu können. kann auch f7—f6 ohne Nachtheil geschehen.



- |             |         |  |
|-------------|---------|--|
| 28. Dd4—f6. | Te7—d7. | 31. Ke2—f1.                            |
| 29. Ke1—e2. | Ta8—d8. | Ginge der König auf f8, so würde er in |
| 30. e4—e5.  | Td7—d2† | 4 Zügen matt werden.                   |





Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
31. . . . .	Td2 n. f2 †	36. Kh3—h4.	Df3 n. h1 †
32. Kf1 n. f2.	Df8—c5 †	37. Kh4—g5.	Kg8—f8.
33. Kf2—g2.	Td8—d2 †	38. Df6—h8†.	Kf8—e7.
34. Kg2—h3.	Dc5—e3 †	39. Dh8—f6 †	Ke7—e8.
35. Sg5—f3.		40. Df6—h8 †	Ke8—d7.
Weiss opfert diesen Springer, um später mit dem König nach g5 gehen zu können, wo derselbe vor Schach gesichert ist.		41. e5—e6 †	f7 n. e6.
35. . . . .	De3 n. f3 †	Schlägt der König den Bauer, so gewinnt Weiss den Thurm.	



42. Dh8—g7 †	Kd7—d6.	44. Df8 n. f4 †	Td2—d6 und
43. Dg7—f8 †	Kd6—c7.	Schwarz gewinnt.	

## Siebente Partie.

Mendheim.	Breslauer Club.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. e2—e4.	e7—e5.	10. Lc1 n. b2.	Dd8—e7.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	11. Ld5 n. c6.	d7 n. d6.
3. Lf1—c4.	Lf8—c5.	12. Dd1—c2.	Lc8—e6.
4. c2—c3.	Sg8—f6.	13. Sb1—d2.	0—0—0.
5. d2—d4.	e5 n. d4.	14. Ke1—e2.	g7—g6.
6. e4—e5.	Sf6—e4.	Um bei günstiger Gelegenheit den Läufer e6 nach f5 spielen zu können.	
7. Lc4—d5.	Se4 n. f2.	15. Sd2—e4.	Lc5—b6.
8. Ke1 n. f2.	d4 n. c3 †	16. Dc2—a4.	Le6—d5.
9. Kf2—e1.		17. Th1—c1.	
Besser Kf2—g3, wie in den Spielen erörtert.		Hierzu musste der a-Thurm benützt werden.	
9. . . . .	c3 n. b2.	17. . . . .	f7—f5.

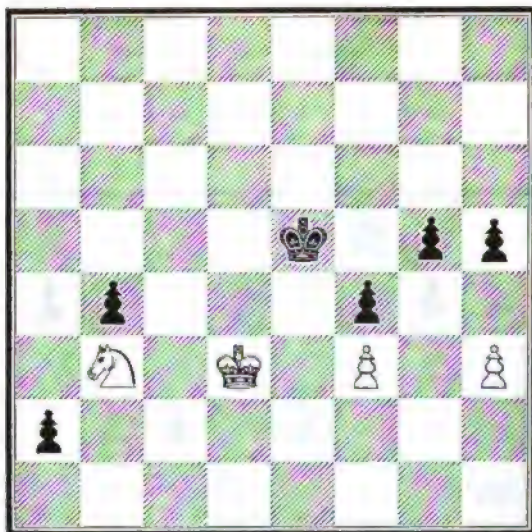
Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
18. Se4—d2.		19. Sd2 n. f3.	g6—g5.
Stärker scheint 18) Se4—f6 zu sein.		20. Tc1—f1.	Td8—d5.
18. . . . .	Ld5 n. f3†	21. Ta1—d1.	
Besser wäre g6—g5 gewesen.		Breslau zog 21) g5—g4 und verlor.	



Später wurde diese Partie zwischen Mendheim und Angerstein, einem Mitgliede des Breslauer Club, durch Correspondenz, wie folgt, weiter gespielt:

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
21. . . . .	h7—h5.	35. h2—h3.	a5—-a4.
22. Sf3—d2.	De7—e6.	36. Kd3—e4.	Lc5—b4.
23. Sd2—c4.	Lb6—c5.	37. Sd2—b1.	c7—c6.
24. Da4—c2.	f5—f4.	38. Sb1—a3.	Lb4—d2.
25. Dc2—e4.	Th8—d8.	38. Sa3—b1.	Ld2—e1.
26. a2—a4.	b7—b5.	40. Sb1—a3.	Le1—f2.
	Sehr fein auf den er-	41. Lb2—a1.	b5—b4.
zwungenen Abtausch der Damen berechnet.		42. Sa3—c4.	a4—a3.
27. a4 n. b5.	De6—g4†	43. Sc4—d2.	c6—c5.
28. De4—f3.	Dg4 n. f3†	44. Sd2—c4.	Lf2—d4.
29. g2 n. f3.	Td5 n. d1.	45. La1 n. d4.	c5 n. d4.
30. Tf1 n. d1.	Td8 n. d1.	46. Sc4—a5.	a3—a2.
31. Ke2 n. d1.	c6 n. b5.	47. Sa5—b3.	d4—d3.
32. Sc4—d2.	Kc8—d7.	48. Ke4 n. d3.	Ke6 n. e5.
33. Kd1—e2.	Kd7—e6.		
34. Ke2—d3.	a7—a5.		

Weiss gab die Partie auf.



Weiss.

Schwarz.

Weiss.

Schwarz.

Es wäre gefolgt:

49. Kd3—c4 oder e2 s. A.

49. . . . . g5—g4.

50. f3 n. g4. Ke5—e4.

51. g4—g5. f4—f3.

52. g5—g6. f3—f2.

53. Sb3—d2† Ke4—f4.

54. g6—g7. f2—f1 D†

55. Sd2 n. f1. a2—a1 D.

56. g7—g8 D. Da1—a2†

und gewinnt.

A.

49. Kd3—e2. Ke5—f6.

50. Ke2—d3.

Geht der König nach f2, so zieht Schwarz Kf6—f5 und geht, wenn der Springer auf d4† giebt, auf a1 zu.

50. . . . . g5—g4.

51. f3 n. g4. h5 n. g4.

52. h3 n. g4. Kf6—g5.

53. Kd3—e2. Kg5 n. g4.

54. Ke2—f2. f4—f3.

55. Sb3—a1. Kg4—f4.

56. Sa1—b3. Kf4—e4.

57. Kf2—f1. Ke4—d5.

58. Kf1—f2. Kd5—c4

und gewinnt.

## Achte Partie.

Stannien.

Anderssen.

Weiss.

Schwarz.

Weiss.

Schwarz.

1. e2—e4.

e7—e5.

8. c3 n. d4.

Lc5—b4†

2. Sg1—f3.

Sb8—c6.

9. Sb1—d2.

0—0.

3. Lf1—c4.

Lf8—c5.

10. 0—0.

Lc8—g4.

4. c2—c3.

Sg8—f6.

11. Lb5 n. c6.

b7 n. c6.

5. d2—d4.

e5 n. d4.

12. Dd1—c2.

Lg4 n. f3.

6. e4—e5.

d7—d5.

13. Sd2 n. f3.

Ta8—b8.

7. Lc4—b5.

Sf6—e4.

14. Dc2 n. c6.

Tb8—b6.

15. Dc6—c2.

f7—f5.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
16. a2—a3.	Lb4—e7.	23. h2—h3.	Th6—g6.
17. b2—b4.	f5—f4.	24. Sd8—f2.	Tg6—g3.
18. Sf3—e1.	Tb6—h6.	25. Kg1—h2.	Tf8—f5.
19. f2—f3.	Se4—g5.	26. Dc2—c6.	Dh5—g6.
20. Se1—d3.	Sg5—e6.	27. Tf1—g1.	Tf5—g5.
21. Lc1—b2.	Dd8—e8.	28. Sf2—g4.	h7—h5.
22. Ta1—c1.	De8—h5.	29. Sg4—f6†	



29. . . . . . Kg8—f7. 30. Dc6—e8.  
 Ein Versehen. Mit Le7 Schachmatt.  
 n. f6 musste Schwarz die Partie gewinnen.

### Neunte Partie.

Paris.	London.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.	9. 0—0.	Tf8—e8.
1. e2—e4.	e7—e5.	10. a2—a3.	h7—h6.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	11. Tf1—e1.	a7—a6.
3. Lf1—c4.	Lf8—c5.	Schwarz beabsichtigt mit dem f-Bauer vorzugehen.	
4. c2—c3.	d7—d6.	12. b2—b4.	Te8—e7.
5. d2—d4.	e5 n. d4.	Um den Bauer zu decken und so Kg8—h8 od. h7 vorzubereiten.	
6. c3 n. d4.	Lc5—b6.	13. Ta1—a2.	Lb6—a7.
7. h2—h3.		Da f7—f5 vorbereitet wird, so soll, wenn der Springer f6 sich ent- fernt, ein Abtausch des Läufers gegen Sc3— d5 verhindert werden.	
Ein guter Zug zur Einengung des gegne- rischen Spiels.			
7. . . . . .	Sg8 n. f6.		
8. Sb1—c3.	0—0.		

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
14. Ta2—e2.	Sf6—h7.	18. Sf4 n. e6.	f7 n. e6.
Das Streben, den f-Bauer à tout prix in Bewegung zu bringen, führt den Ruin der schwarzen Partie herbei.		19. Lc1—b2.	Sc6—b8.
15. Sc3—d5.	Te7—e8.	20. a3—a4.	Lc8—d7.
Der Plan, den f-Bauer vorzurücken, ist jetzt gescheitert.		21. Db3—c2.	Te8—e7.
16. Sd5—f4.	Sh7—f8.	22. Lc4—a2.	Sb8—c6.
17. Dd1—b3.	Sf8—e6.	23. Lb2—c3.	Te7—f7.
		24. d4—d5.	Tf7 n. f3.
		25. d5 n. e6.	

Schwarz spielt auf remis.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
Hätte der Bauer g2 den Thurm f3 ge- nommen, so würde gefolgt sein:		27. f3—f4.	Dd8—h4 u. gewinnt.
25. g2 n. f3.	e6 n. d5.	Schwarz macht remis durch ewigen Schach.	
26. e4 n. d5.	Dd8—g5†	25. . . . .	Dd8—h4.
27. Kg1—h1.	Sc6 n. b4.	26. e7 n. d7†	Kg8—h8.
28. Lc3 n. b4.	Dg5—h4.	27. La2—e6.	Dh4—g3.
29. Te2—e7.	Ld7 n. h3 u. gewinnt.	Sonst wäre Tf3 n. b3† geschehen.	
oder:		28. Lc3—a1.	Ta8—f8.
25. g2 n. f3.	e6 n. d5.	29. Le6—f5.	
26. La2 n. d5†	Kg8—h8.		





Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
29. . . . .	La7—b6.	30. Dc2—d2.	Tf3—f4.
besseren Zug. Nimmt der Springer c6 den	Schwarz hat keinen	31. Te1—c1.	Dg3—g5.
Bauer b4, so folgt:		32. Kg1—h2.	Tf4 n. f2.
30. Dc2—d2.	Tf3 n. f2.	33. Dd2 n. g5.	h6 n. g5.
31. Te2 n. f2.	Dg3 n. f2†	34. Te2 n. f2.	Lb6 n. f2.
32. Dd2 n. f2.	La7 n. f2†	35. b4—b5.	a6 n. b5.
33. Kg1 n. f2.	Sb4—c2.	36. a4 n. b5.	Se6—d8.
34. Te1—c1 und gewinnt.		37. Tc1 n. c7.	Kh8—g8.
oder:		38. Lf5—g6.	Lf2—b6.
30. Dc2—d2.	Kh8—g8.	39. Tc7—c8.	Sd8—e6.
31. Dd2 n. b4.	Tf3 n. f2.	40. Lg6—e8.	Se6—d8.
32. Te2 n. f2.	La7 n. f2†	41. La1—b2	
33. Kg1—f1.	Lf2 n. e1.		
34. Db4 n. e1.	Dg3—d3†		
35. Kf1—f2 und Weiss gewinnt mit zwei			
Läufern gegen den Thurm.			und gewinnt.

## Zehnte Partie.

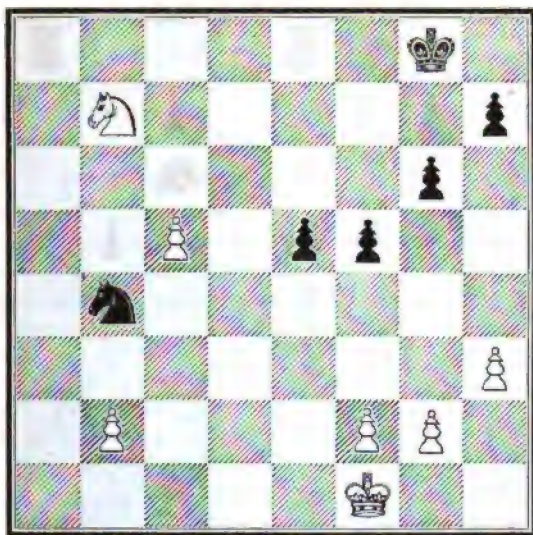
de la Bourdonnais.	Mac Donnell.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. e2—e4.	e7—e5.	7. Sb1—c3.	Sg8—f6.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	8. d4—d5.	Sc6—e5.
3. Lf1—c4.	Lf8—c5.		Besser scheint Sc6—
4. c2—c3.	d7—d6.		e7 zu sein, auf Sc6—a5 würde 9) Lc4—d3
5. d2—d4.	e5 n. d4.		folgen und b2—b4 drohen.
6. c3 n. d4.	Lc5—b6.	9. Sf3 n. e5.	d6 n. e5.
		10. Lc1—g5.	a7—a6.
		11. Dd1—f3.	Dd8—d6.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
12. Lg5 n. f6.	Dd6 n. f6.	29. Se2—g3.	b5—b4.
13. Df3 n. f6.	g7 n. f6.	30. Sg3—f5.	Lh6—f8.
14. 0—0—0.		31. h3—h4.	a5—a4.
Weiss hat jetzt das bessere Spiel.		32. h4—h5.	c5—c4.
14. . . . .	Lb6 n. f2.	33. Td3—h3.	b4—b3†
15. Th1—f1.	Lf2—e3†	34. a2 n. b3.	c4 n. b3†
16. Kc1—c2.	Th8—g8.	35. Kc2—b1.	Ke6—f7.
17. g2—g3.	Tg8—g6.	36. h5—h6.	Kf7—g8.
18. d5—d6.	c7—c6.	37. h6—h7†	Kg8—h8.
19. Lc4 n. f7†	Ke8 n. f7.	38. Sf5—e3.	a4—a3.
20. d6—d7.	Lc8 n. d7.	39. b2 n. a3.	Lf8 n. a3.
21. Td1 n. d7†	Kf7—e6.	40. Th3—h1.	b3—b2.
22. Td7 n. h7.	Tg6—h6.	Mit Tc8—c6 würde	
23. Th7 n. h6.	Le3 n. h6.	Schwarz das Spiel gewinnen.	
24. Tf1—d1.	b7—b5.	41. Se3—c2.	La3—e7.
Um dem Zuge Ta8—d8 zuvorzukommen.		42. Kb1 n. b2.	Tc8—c4.
25. Sc3—e2.	a6—a5.	43. Th1—e1.	Dh8 n. h7.
26. g3—g4.	Ta8—g8.	44. Kb2—b3.	Tc4—c8 und
27. h2—h3.	c6—c5.	das Spiel bleibt unentschieden.	
28. Td1—d3.	Tg8—c8.		

## Eilfte Partie.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	18. c3—c4.	Sd5—f4.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	19. Lc1 n. f4.	Sg6 n. f4.
3. Lf1—c4.	Lf8—c5.	20. Tf1—d1.	Db6—c7.
4. 0—0.	Sg8—f6.	21. Df3 n. c6.	Tf8—c8.
5. Sb1—c3.	d7—d6.	22. Dc6 n. c7.	Tc8 n. c7.
6. h2—h3.	0—0.	23. Sf5—d6.	Sf4—e2†
7. d2—d3.	Lc8—e6.	24. Kg1—f1.	Se2—d4.
8. Lc4—b3.	Sc6—e7.	25. b3—b4.	f7—f5.
9. Sc3—e2.	Se7—g6.	26. c4—c5.	Ta8—b8.
10. Se2—g3.	c7—c6.	27. Ta1—a4.	g7—g6.
11. c2—c3.	d6—d5.	28. Td1—a1.	Sd4—c2.
12. d3—d4.	d5 n. e4.	29. Ta4 n. a7.	To7 n. a7.
13. d4 n. c5.	e4 n. f3.	30. Ta1 n. a7.	Sc2 n. b4.
14. Dd1 n. f3.	Le6 n. b3.	31. Ta7—b7.	Tb8 n. b7.
15. a2 n. b3.	Sf6 n. d5.	32. Sd6 n. b7.	
16. Sg3—f5.	b7—b6.	Das Endspiel wird von beiden Seiten sehr	
17. c5 n. b6.	Dd8 n. b6.	correct gespielt.	





- | Weiss.         | Schwarz.   | Weiss.                      | Schwarz.  |
|----------------|------------|-----------------------------|-----------|
| 32. . . . .    | Kg8—f7.    | 41. h4—h5.                  | e5—e4.    |
| 33. Kf1—e2.    | Kf8—e7.    | 42. f3 n. e4.               | f5 n. e4. |
| 34. Ke2—d2.    | Ke7—d7.    | 43. g2—g4.                  | Kc5—d5.   |
| 35. Sb7—a5.    | Sb4—a6.    | 44. b2—b4.                  | Kd5—e5.   |
| 36. Sa5—b3.    | Kd7—c6.    | 45. b4—b5.                  | Ke5—f4.   |
| 37. Kd2—c3.    | Sa6 n. c5. | 46. b5—b6.                  | e4—e3.    |
| 38. Sb3 n. c5. | Kc6 n. c5. | 47. b6—b7.                  | Kf4—f3.   |
| 39. h3—h4.     | h7—h6.     | 48. b7—b8 Dame und gewinnt. |           |
| 40. f2—f3.     | g6—g5.     |                             |           |

### Zwölfte Partie.

- | Dubeis.  | Steinitz. | Weiss.   | Schwarz.   |
|--|-----------|--|------------|
| Weiss.   | Schwarz.  | 10. c2—c3.   |            |
| 1. e2—e4.  | e7—e5.    | Auf h4 n. g5 wäre h5—h4 mit Vortheil<br>geschehen.   |            |
| 2. Sg1—f3.   | Sb8—c6.   | 10. . . . .  | Dd8—d7.    |
| 3. Lf1—c4.   | Lf8—c5.   | 11. d3—d4.   | e5 n. d4.  |
| 4. 0—0.  | Sg8—f6.   | 12. e4—e5.   | d6 n. e5.  |
| 5. d2—d3.  | d7—d6.    | 13. Lg3 n. e5.   | Sc6 n. e5. |
| 6. Lc1—g5.   | h7—h6.    | 14. Sf3 n. e5.   | Dd7—f5.    |
| 7. Lg5—h4.   | g7—g5.    | 15. Se5 n. g4.   | h5 n. g4.  |
| 8. Lh4—g3.   | h6—h5.    | 16. Lc4—d3.  | Df5—d5.    |
| 9. h2—h4.  |           | 17. b2—b4.   | 0—0—0.     |
| Wenn Weiss statt dieses Zuges Sf3 n. g5<br>spielt, so antwortet Schwarz h5—h4. |           | Schwarz giebt hier<br>eine Figur auf, wie sich jedoch gleich zeigt,<br>ist dies Opfer vollkommen gerechtfertigt. |            |
| 9. . . . .   | Lc8—g4.   |  |            |



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
18. c3—c4.	Dd5—c6.	23. De1 n. e3.	d4 n. e3.
19. b4 n. c5.	Th8 n. h4.	24. g2—g3.	Th4—h1†
20. f2—f3.	Td8—h8.	25. Kg1—g2.	Th8—h2†
21. f3 n. g4.	Dc6—e8.	26. Kg2—f3.	Th1 n. f1†
22. Dd1—e1.	De8—e3†	27. Ld3 n. f1.	Th2—f2† u. gewinnt.

## Dreizehnte Partie.

Schwarz.	h. d. Lasa.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.	bar nicht gerechnet hatte, entgeht diesem	
1. e2—e4.	e7—e5.	der gehoffte Gewinn eines Bauern. Auch	
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	die Spielart 13) La7 n. d4, 14) Lc4—b5,	
3. Lf1—c4.	Lf8—c5.	Ld4 n. e3, 15) Lb5 n. c6†, b7 n. c6, 16) f2 n.	
4. c2—c3.	Lc5—b6.	e4, wäre nicht für Schwarz günstig.	
5. 0—0.	d7—d6.	15. . . . .	Ke8—f8.
6. a2—a4.	a7—a5.	16. Lf7—a2.	Dd8—e7.
7. d2—d3.	h7—h6.	17. Kg1—h1.	h6—h5.
8. Lc1—e3.	Lb6—a7.	18. Se1—d3.	h5—h4.
9. Sb1—d2.	Sg8—f6.	19. Sd3—f4.	Th8—h6.
10. Dd1—c2.	g7—g5.	20. e4—e5.	d6 n. e5.
11. d3—d4.	g5—g4.	21. Sf4—g6†	Th6 n. g6.
12. Sf3—e1.	e5 n. d4.	22. Dc2 n. g6.	Ld4 n. b2.
13. c3 n. d4.	Sc6 n. d4.	23. Sd2—e4.	
14. Le8 n. d4.	La7 n. d4.	Sehr geistreich. Nimmt der Schwarze den	
15. Lc4 n. f7†		Springer, so folgt Dg6—g8 Schach und Matt.	
Mit diesem Zuge, auf den Schwarz offen-		23. . . . .	De7—g7.

Weiss.  
 24. Dg6 n. f6 †  
 25. Se4 n. f6.  
 26. Tf1 n. a1.  
 27. Sf6—e4.  
 28. f2—f3.  
 29. Ta1—f1.  
 30. Se4—c5.

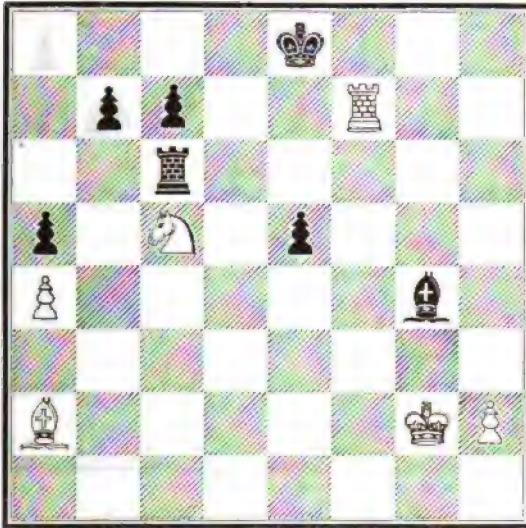
Schwarz.  
 Dg7 n. f6.  
 Lb2 n. a1.  
 Ta8—a6.  
 Lc8—f5.  
 h4—h3.  
 Kf8—e7.  
 Ta6—c6.

Weiss.  
 31. f3 n. g4.  
 32. Kh1 n. g2.  
 33. Tf1—f7 †  
 34. Sc5—e4.

Schwarz.  
 h3 n. g2 †  
 Hier war vielleicht  
 Lf5—g6 vorzuziehen.

Lf5 n. g4.  
 Ke7—e8.

In der gegenwärtigen Stellung wäre wohl  
 Sc5—d3 rathsamer, um den Tausch des Sprin-  
 gers gegen den schwarzen Läufer zu vermeiden.



34. . . . .  
 35. Tf7—f2.  
 36. La2—d5.  
 37. Ld5 n. e4.

Tc6—c2 †  
 Lg4—f5.  
 Lf5 n. e4 †  
 Tc2 n. f2 †

38. Kg2 n. f2.

c7—c6

Schwarz tauscht den  
 Bauer a4, und das Spiel wird unentschieden,  
 da h8 ein schwarzes Eckfeld ist. (Siehe  
 Endspiele.)

### Vierzehnte Partie.

Schwarz.  
 Weiss.  
 1. e2—e4.  
 2. Sg1—f3.  
 3. Lf1—c4.  
 4. c2—c3.  
 5. d2—d3.  
 6. Lc1—e3.  
 7. 0—0.  
 8. a2—a4.  
 9. b2—b4.

d. d. Lasa.  
 Schwarz.  
 e7—e5.  
 Sb8—c6.  
 Lf8—c5.  
 Lc5—b6.  
 d7—d6.  
 Sg8—f6.  
 0—0.  
 Kg8—h8.  
 Lb6 n. e3.

Weiss.  
 10. f2 n. e3.  
 11. Dd1—e2.  
 12. e4 n. f5.  
 13. e3—e4.  
 14. h2—h3.  
 15. Sb1—d2.  
 16. Lc4—b3.  
 17. Ta1—d1.  
 18. b4 n. a5.  
 19. Sd2—c4.

Schwarz.  
 Sf6—g4.  
 f7—f5.  
 Lc8 n. f5.  
 Lf5—d7.  
 Sg4—h6.  
 Dd8—e7.  
 Tf8—f6.  
 a7—a5.  
 Ta8 n. a5.  
 Ta5—a8.

Weiss.  
 20. Sc4—e3.  
 21. Se3—d5.  
 22. Kg1—h2.

Schwarz.  
 Tf6—f8.  
 De7—d8.

Weiss.  
 22. . . . .  
 23. De2—c2.  
 24. g2—g3.

Schwarz.  
 Sc6—e7.  
 Se7—g6.

Der König steht gewöhnlich in der Ecke  
 sicherer, jedoch ist zuweilen auch Kg1—h2  
 rathsam.

Um den Springer von f4 zurückzuhalten.



24. . . . .  
 25. Sd5—e3.  
 26. Sf3—g1.  
 27. Tf1 n. f6.  
 28. d3—d4.  
 29. c3 n. d4.  
 30. Se3—f5.  
 31. e4 n. f5.  
 32. Td1—d2.  
 33. Td2—e2.  
 34. Lb3 n. c2.  
 35. Sg1 n. e2.  
 36. a4—a5.  
 37. Se2—f4.  
 38. Sf4—e6.  
 39. Se6—d8.  
 40. a5—a6.  
 41. Sd8 n. c6

c7—c6.  
 Dd8—e7.  
 Tf8—f6.  
 g7 n. f6.  
 e5 n. d4.  
 Ta8—e8.  
 Ld7 n. f5.  
 Sg6—f8.  
 De7—e4.  
 De4 n. c2.  
 Te8 n. e2 †  
 d6—d5.  
 Sf8—d7.  
 Sh6—f7.  
 Sf7—d6.  
 Kh8—g8.  
 b7 n. a6.  
 Sd7—b6.

42. Sc6—b4.  
 43. Sb4 n. d5.  
 44. Lc2—b3.  
 45. Lb3 n. d5 †  
 46. Ld5—e4.  
 47. Le4 n. h7.

a6—a5.  
 Sb6 n. d5.  
 Sd6 n. f5.  
 Kg8—f8.  
 Sf5 n. d4.  
 a5—a4.

Dieser Zug ist ein  
 Fehler, Schwarz hätte mit f6—f5 und dem-  
 nächst Kf8—g7 gewinnen müssen.

48. Lh7—b1.  
 49. Lb1—a2.  
 50. g3—g4.  
 51. La2—b3.  
 52. Lb3 n. a2.  
 53. h3—h4.  
 54. g4—g5.

a4—a3.  
 Sd4—e2.  
 Se2—c8.  
 a3—a2.  
 Sc3 n. a2.  
 Kf8—g7.  
 f6—f5.

55. Kh2—g3 und nach Abtausch des  
 Bauers f5 wird das Spiel remis.



## Fünfzehnte Partie.

Club in Nashville. Dr. Raphael } in Louisville.  
S. Ballard }

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	11. Sf3—g1.	f7—f5.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	12. e4 n. f5.	Tf8 n. f5.
3. Lf1—c4.	Lf8—c5.	13. f2—f3.	Dd8—h4.
4. c2—c3.	Sg8—f6.	14. g2—g4.	Lb6 n. g1 †
5. d2—d3.	d7—d6.	15. Tf1 n. g1.	Sh7—g5.
6. b2—b4.	Lc5—b6.	16. Tg1—g3.	Tf5 n. f3.
7. Lc1—b2.	0—0.	17. Tg3 n. f3.	Lc8 n. g4.
8. h2—h3.	h7—h6.	18. Sb1—d2.	Sg5 n. f3 †
9. 0—0.	Kg8—h8.	19. Sd2 n. f3.	Dh4—f2 †
10. Kg1—h2.	Sf6—h7.	20. Kh2—h1.	Lg4 n. f3 u. gewinnt.

(Die Partie ist von Seiten der Weissen sehr schwach gespielt.)

## Sechzehnte Partie.

v. d. Lasa.

Bledow.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	9. Lg5 n. f6.	De7 n. f6.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	10. d4—d5.	Sc6—e7.
3. Lf1—c4.	Lf8—c5.	11. Sf3—e1.	g7—g5.
4. c2—c3.	Lc5—b6.	12. Sc1—d3.	Se7—g6.
5. 0—0.	(Siehe 9. Spiel.)	13. Sb1—d2.	h6—h5.
6. d2—d4.	Sg8—f6.	14. Dd1—f3.	Df6—e7.
7. Lc1—g5.	Dd8—e7.	15. Tal—e1.	g5—g4.
8. Kg1—h1.	d7—d6.		
	h7—h6.		

Dieser Zug ist nicht

vorteilhaft, weil nun Weiss wiederum Gelegenheit, f2—f4 zu ziehen hat.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
16. Df3—e2.	h5—h4.	25. e4—e5.	b7—b5.
17. f2—f4.	e5 n. f4.	26. Lc4—b3.	0—0—0.
18. Sd3 n. f4.	Sg6—e5.	27. e5—e6.	f7 n. e6.
19. Lc4—b3.	g4—g3.	28. d5 n. e6.	Ld7—e8.
20. h2—h3.	a7—a5.	29. a2—a4.	d6—d5.
21. Sd2—c4.	Lb6—f2.	30. Sd3—f4.	Th8—f8.
22. Te1—d1.	Se5 n. c4.	31. Sf4 n. d5.	Tf8 n. f1 †
23. Lb3 n. c4.	Lc8—d7.	32. Td1 n. f1.	De7—c5.
24. Sf4—d3.	Lf2—a7.	33. Sd5—f6 und gewinnt.	

## Siebenzehnte Partie.

Schwarz.	v. d. Lasa.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. e2—e4.	e7—e5.	17. Dd1—d2.	Sh6—g8.
2. Sg1—f3.	Sb8—c8.	18. Dd2—e3.	Ta7—a8.
3. Lf1—c4.	Lf8—c5.	19. Kg1—h2.	f7—f6.
4. c2—c3.	Lc5—b6.	20. Tf1—g1.	Sd8—f7.
5. a2—a4.	a7—a6.	21. Tg1—g3.	Sf7—h6.
6. d2—d4.	Dd8—e7.	22. g4—g5.	Sh6—f7.
7. 0—0.	d7—d6.	23. h3—h4.	Sf7—d8.
8. a4—a5.	Lb6—a7.	24. Ta1—g1.	f6—f5.
9. Lc1—e3.	Sg8—f6.	Ungeachtet manchen Aufenthaltes hat Schwarz doch seinen Zweck, f7—f5 zu ziehen, erreicht.	
10. d4—d5.		25. e4 n. f5.	Lc8 n. f5.
In diesem Falle, wie häufig, ist das Vor- rücken des Bauers d4—d5 unvorteilhaft, indem hiedurch der Läufer c4 seiner An- griffslinie beraubt, und das Eindringen in das feindliche Spiel erschwert wird.		26. Sc3—e4.	c7—c5.
10. . . . .	Sc6—d8.	27. b2—b4.	c5 n. b4.
11. Lc4—d3.	0—0.	28. Tg1—b1.	b7—b5.
12. c3—c4.	Sf6—g4.	29. c4 n. b5.	a6 n. b5.
13. Le3 n. a7.	Ta8 n. a7.	30. Tb1n. b4.	Ta8 n. a5.
14. h2—h3.	Sg4—h6.	31. De3—b6.	Ta5—a3.
15. g2—g4.		32. Db6 n. b5.	De7—a7.
Um f7—f5 vorzubeugen.		33. Tb4—b2.	Lf5—d7.
15. . . . .	Kg8—h8.	34. Db5—c4.	Tf8—f4.
16. Sb1—c3.	g7—g6.	35. Dc4—c2.	Ld7—f5.
		Weiss kann jetzt einem entscheidenden Verluste nicht mehr entgehen.	



Weiss.

Schwarz.

Weiss.

Schwarz.

36. Se4—c3.

Da7—c5.

39. De2—e4.

Tf5—f4.

37. Ld3 n. f5.

Ta3 n. c3.

40. De4—e2.

Dc5 n. d5 und

38. Dc2—e2.

Tf4 n. f5.

gewinnt.

## Achtzehnte Partie.

Dubeis.

Steinitz.

Weiss.

Schwarz.

Weiss.

Schwarz.

1. e2—e4.

e7—e5.

10. c2—c3.

Auf h4 nimmt g5 wäre h5—h4 mit Vortheil geschehen.

2. Sg1—f3.

Sb8—c6.

10. . . . .

Dd8—d7.

3. Lf1—c4.

Lf8—c5.

11. d3—d4.

e5 n. d4.

4. Rochirt.

Sg8—f6.

12. e4—e5.

d6 n. e5.

5. d2—d3.

d7—d6.

13. Lg3 n. e5.

Sc6 n. e5.

6. Lc1—g5.

h7—h6.

14. Sf3 n. e5.

Dd7—f5.

7. Lg5—h4.

g7—g5.

15. Se5 n. g4.

h5 n. g4.

8. Lh4—g3.

h6—h5.

16. Lc4—d3.

Df5—d5.

9. h2—h4.

17. b2—b4.

Rochirt.

Wenn Weiss statt dieses Zuges Sf3 n. g5 spielt, so antwortet Schwarz h5—h4.

9. . . . .

Lc8—g4.

Schwarz giebt hier eine Figur auf, wie sich jedoch gleich zeigt, ist dies Opfer vollkommen gerechtfertigt.





Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
18. c3—c4.	Dd5—c6.	24. g2—g3.	Th4—h1 †
19. b4 n. c5.	Th8 n. h4.	25. Kg1—g2.	Th8—h2 †
20. f2—f3.	Td8—h8.	26. Kg2—f3.	Th1 n. f1 †
21. f3 n. g4.	Dc6—e8.	27. Ld3 n. f1.	Th2—f2 † und
22. Dd1—e1.	De8—e3 †		gewinnt.
23. De1 n. e3.	D4 n. e3.		

### Das Gambit des Capt. Evans.

Dieses sehr beliebte und geistreiche Spiel ist eine, in neuerer Zeit zuerst von dem englischen Schachspieler Capitain Evans in Vorschlag gebrachte, Variante des Giuoco piano, weshalb wir sie diesem Spiele folgen lassen. Sie bildet mit dem Zuge 4) b2—b4 eine Fortsetzung desselben, mit der zwar ein Bauer preisgegeben, jedoch die Bildung eines starken Centrums und ein sehr nachhaltiger Angriff erzielt wird.

e2—e4. e7—e5.  
Sg1—f3. Sb8—c6.  
Lf1—c4. Lf8—c5.  
b2—b4. ....

#### Erstes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	Verlust des Schwarzen im Interesse des weissen Spiels verwendet werden kann.	
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	Das Gambit Evans ist ein mit Aufopferung eines Bauers durch einen wichtigen Tempogewinn verstärktes Giuoco piano.	
3. Lf1—c4.	Lf8—c5.	4. ....	
4. b2—b4.		Lc5 n. b4.	

Dieser Bauer wird aufgegeben, damit die nehmende Figur im nächsten Zuge durch c2—c3 zurück gedrängt und der Tempo-

Schwarz ist nicht ge-

Weiss.

Schwarz.

zwungen, diesen Bauer zu nehmen. Es kann auch der Läufer nach b6 zurückgezogen werden, alsdann ist es für Weiss nicht vorteilhaft 5) b4—b5 zu ziehen. Es würde folgen Sc6—a5 und auf 6) Sf3 n. e5, Dd8—f6. Besser ist noch auf Lc5—b6, 5) a2—a4 zu ziehen. — Nimmt im 4. Zuge der Springer c6 den Bauer b4, so antwortet man, 5) c2—c3, womit der Springer nach c6 zurückgetrieben, und dieselbe Stellung herbeigeführt wird, als wenn der Läufer auf 5) c2—c3 sich nach c5 begibt.

Nach Sc6 n. b4 wäre es fehlerhaft, wenn Weiss zöge 5) Sf3 n. e5. Es würde folgen Dd8—f6, und auf 6) d2—d4, Lc5 n. d4; weil dieser Läufer ohne Verlust der Dame nicht wiedergenommen werden könnte.

5. c2—c3.

Man kann auch hier 5) 0—0 ziehen. Dieser Zug ist jedoch nicht vorteilhaft, weil er Schwarz Gelegenheit zu der sehr günstigen Vertheidigung 5) Sg8—f6 giebt; folgt dann 6) c2—c3, so geschieht Lb4—a5 und auf 7) d2—d4, rochirt Schwarz und erhält bei gleicher Stellung den gewonnenen Bauer.

5. . . . .

Lb4—c5.

Der Läufer kann sich ausserdem nach a5, e7, (4. Spiel) d6 (3. Spiel)

Weiss.

Schwarz.

und f8 (s. 4. Partie) zurückziehen. Von diesen Zügen verdient nur Lb4—a5 Beachtung. (Siehe 5. Spiel.)

6. 0—0.

Es könnte auch d2—d4 geschehen:

6. d2—d4.

e5 n. d4.

7. 0—0 am besten. d7—d6.

(Ueber Sg8—f6 siehe

2. Spiel.) Auf d4 n. c8 folgt e4—e5 mit sehr starkem Angriff oder Lc4 n. f7† und dann Dd1—d5†.

8. c8 n. d4.

Lc5—b6 und die

Stellung ist dieselbe, die in diesem Spiele behandelt wird.

6. . . . .

d7—d6.

Es könnte sich auch

der Läufer nach b6 zurückziehen. Ueber Sg8—f6 siehe 2. Spiel.

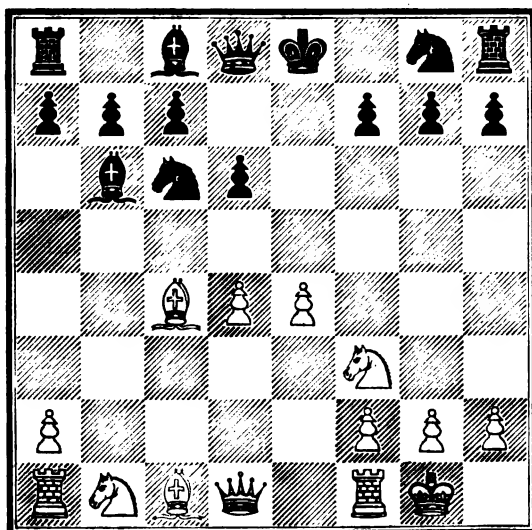
7. d2—d4.

e5 n. d4.

8. c8 n. d4.

Lc5—b6.

Dies ist die wichtigste Stellung des Gambit Evans. Die Züge bis dahin gelten für die stärksten, die gemacht werden können. Der Angriff kann nun mit 9) Lc1—b2 o. d4—d5 und auf verschiedene andere Arten fortgesetzt werden, wie man in den Partien finden wird.



- | Weiss.   | Schwarz.                | Weiss.  | Schwarz.   |
|--|-------------------------|---|------------|
| 9. Lc1—b2.   |                         | 15. Sd5 n. b6.  | c7 n. b6.  |
| Der Läuferzug geschieht, um im nächsten Zuge d4—d5 folgen zu lassen. Alsdann ist sowohl der Springer c6, als auch der Bauer g7 angegriffen, und Schwarz verliert mindestens einen Bauer. |                         | 16. Ta1 n. d1 und Weiss muss gewinnen.  |            |
| 9. . . . .   | Sg8—f6.                 | 10. d4—d5.  | Sc6—e7.    |
|  | Geschieht statt dessen: | Der Springer kann auch nach a5 gehen, alsdann geht Lc4—d3, und es ist fraglich, welches Spiel das bessere ist.  |            |
| 9. . . . .   | Lc8—g4, so folgt:       | 11. Lb2 n. f6.  | g7 n. f6.  |
| 10. Lc4—b5.  | a7—a6.                  | 12. Sf3—d4.   | Lb6 n. d4. |
| 11. Lb5—a4.  | d6—d5.                  | Schwarz kann hier auch rochiren oder Springer e7 nach g6 ziehen. In allen Fällen ist aber die treffliche Stellung des Weissen wohl den Bauer werth, den Schwarz mehr besitzt. |            |
| 12. e4 n. d5.  | Dd8 n. d5.              |   |            |
| 13. Sb1—c8.  | Lg4 n. f8.              |   |            |
| 14. Sc3 n. d5.   | Lf3 n. d1.              |   |            |

## Zweites Spiel.

- | Weiss.     | Schwarz.       | Weiss.   | Schwarz.  |
|------------|----------------|--|-----------|
| 1. e2—e4.  | e7—e5.         | 7. d2—d4.  | e5 n. d4. |
| 2. Sg1—f3. | Sb8—c6.        | 8. c3 n. d4.   | Lc5—b6.   |
| 3. Lf1—c4. | Lf8—c5.        | 9. e4—e5.  | d7—d5.    |
| 4. b2—b4.  | Lc5 n. b4.     | 10. Lc4—b5.  | Sf6—e4.   |
| 5. c2—c3.  | Lb4—c5.        | 11. Lc1—a3 und Weiss hat einen sehr starken Angriff. |           |
| 6. 0—0.    | <b>Sg8—f6.</b> |  |           |

## Drittes Spiel.

- | Weiss.  | Schwarz.                            | Weiss.  | Schwarz.   |
|---|-------------------------------------|---|------------|
| 1. e2—e4.   | e7—e5.                              | 8. Db3—a4.  | Sa5 n. c4. |
| 2. Sg1—f3.  | Sb8—c6.                             | 9. Da4 n. c4.   | Sh6—g4.    |
| 3. Lf1—c4.  | Lf8—c5.                             | 10. d4 n. e5.   | 0—0.       |
| 4. b2—b4.   | Lc5 n. b4.                          | 11. h2—h3.  | Sg4—h6.    |
| 5. c2—c3.   | <b>Lb4—e7.</b>                      | 12. Lc1 n. h6.  | g7 n. h6.  |
|   | Ein schlechter Rückzug des Läufers. | 13. 0—0.  |            |
| 6. Dd1—b3.  | Sg8—h6.                             | Weiss hat seinen Bauer zurückgewonnen und die bessere Stellung. |            |
| 7. d2—d4.   | Sc6—a5.                             |   |            |
| Im Falle Schwarz rochirt, oder den Bauer d4 nimmt, geschieht Lc1 n. h6. |                                     |   |            |

## Viertes Spiel.

- | Weiss.     | Schwarz. | Weiss.    | Schwarz.         |
|------------|----------|-----------|------------------|
| 1. e2—e4.  | e7—e5.   | 4. b2—b4. | Lc5 n. b4.       |
| 2. Sg1—f3. | Sb8—c6.  | 5. c2—c3. | <b>Lb4—d6.</b>   |
| 3. Lf1—c4. | Lf8—c5.  |           | Sehr mangelhaft. |

- | Weiss.                                     | Schwarz.           | Weiss.                         | Schwarz.         |
|--|--------------------|--------------------------------|------------------|
| 6. 0—0.                                    | Sg8—f6.            | 8. d4 n. e5.                   | Ld6 n. e5.       |
| 7. d2—d4.                                  | Sf6 n. e4.         |                                | Wenn Springer c6 |
|  | Schwarz würde hier | nehmen würde, so folgt Tf1—e1. |                  |
| besser rochiren, indessen würde auch als-  |                    | 9. Sf3 n. e5.                  | Sc6 n. e5.       |
| dann Weiss ein viel stärkeres Spiel haben, |                    | 10. Dd1—d5                     |                  |
| weil der ganze rechte Flügel des Schwarzen |                    | und gewinnt eine Figur.        |                  |
| gelähmt ist.                               |                    |                                |                  |

## Fünftes Spiel.

- | Weiss.                                       | Schwarz.            | Weiss.   | Schwarz.            |
|--|---------------------|--|---------------------|
| 1. e2—e4.                                    | e7—e5.              | einer sehr günstigen Vertheidigung. Statt      |                     |
| 2. Sg1—f3.                                   | Sb8—c6.             | dessen musste d2—d4 geschehen und erst im      |                     |
| 3. Lf1—c4.                                   | Lf8—c5.             | folgenden Züge die Rochade stattfinden.        |                     |
| 4. b2—b4.                                    | Lc5 n. b4.          | 6. . . . .                                     | Sg8—f6 am besten.   |
| 5. c2—c3.                                    | Lb4—a5.             |  | Es kann jedoch auch |
|  | Dieser Zug ist eben | d7—d6 geschehen, worauf Weiss mit d2—          |                     |
| so gut, wie Läufer b4—c5, nur muss man,      |                     | d4 den Angriff fortsetzt, und Schwarz nach     |                     |
| im Falle Weiss im nächsten Zuge d2—d4        |                     | dem Abtausch der Bauern den Läufer nach        |                     |
| zieht, mit e5 n. d4 antworten und, wenn dann |                     | b6 zurückzieht. Alsdann nehmen die Spiele      |                     |
| Weiss rochirt, d7—d6 ziehen, auf c3 n. d4    |                     | wiederum die im letzten Diagramm ange-         |                     |
| den Läufer a5 nach b6 zurückziehen, womit    |                     | gebene Stellung ein.                           |                     |
| das Spiel die Stellung hat, die wir bereits  |                     |  |                     |
| im 1. Spiele erörtert haben. Wir kommen      |                     | 7. d2—d4.                                      | 0—0.                |
| auf diesen Umstand noch einmal zurück.       |                     |  | Wenn Schwarz jetzt  |
| 6. 0—0.                                      |                     | irgend einen andern Zug macht, so wird         |                     |
| Dieser Zug, der früher für den besten ge-    |                     | sein Spiel sehr heftigen Angriffen ausgesetzt. |                     |
| halten wurde, giebt Schwarz Gelegenheit zu   |                     | (Siehe das folgende Spiel.)                    |                     |



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
8. d4 n. e5.		wie folgt, mit dem Läufer c4 den Bauer d5	
Das nächste Spiel behandelt Dd1—c2.		nimmt, in der Hoffnung durch c8—c4 ihn	
8. . . . .	Sf6 n. e4.	mit gutem Angriff zurück zu gewinnen.	
9. Dd1—c2.	d7—d5.	12. Lc4 n. d5.	
10. Tf1—d1.		Ein unrichtiger Zug, indessen befindet sich	
Auf Lc1—a3 geschieht:		Weiss bereits in keiner vortheilhaften Stellung	
10. Lc1—a3.	Tf8—e8.	und muss, da Schwarz überdies einen	
11. Tf1—d1.	Lc8—e6.	Bauer mehr hat, bei richtig fortgesetztem	
12. Lc4 n. d5.	Le6 n. d5.	Spiel desselben, verlieren.	
13. c3—c4.	Se4—g5 mit gutem	12. . . . .	Le6 n. d5.
Spiel. (S. Partie Anderssen-Dufresne.)		13. c3—c4.	Sc6—b4.
10. . . . .	Lc8—e6.	14. Dc2—b3.	f5—f4.
11. Lc1—e3.	f7—f5.	15. Le3—c1.	Se4—c5.
Schwarz hat ein sehr		16. Db3—a3.	Sb4—d3 und
gutes Spiel. Fehlerhaft ist es, wenn Weiss,		muss gewinnen.	

## Sechstes Spiel.

Uebereinstimmend mit dem vorigen Spiel bis zum 8. Zuge des Weissen.

(Siehe das letzte Diagramm.)

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
8. Dd1—c2.		kann ohne Verlust nicht noch einmal ge-	
Um im nächsten Zuge den Bauer e5 zu		deckt werden.	
nehmen.		13. Dc2—b3.	Dd8—f6.
8. . . . .	d7—d6.	14. Td1—d3.	Df6—g6.
Ein fehlerhafter Zug,		15. Td3—g3.	Dg6—h5.
dessen nachtheilige Folgen jedoch sehr ver-		16. Db3—a4.	La5—b6.
steckt sind. Aus diesem Grunde wird das		Besser wäre hier wohl	
Spiel weiter ausgeführt. Die richtige Ant-		b7—b5, jedoch wird auch dann das Spiel	
wort auf 8) Dd1—c2 ist Dd8—e7, und als-		für Weiss siegreich sein.	
dann hat Weiss keinen Vortheil, der den		17. Tg3—f3.	Sd7—f6.
Verlust des Bauern aufwiegt. (Siehe das		18. Tf3 n. f6.	g7 n. f6.
folgende Spiel.)		19. Da4 n. e8†	Kg8—g7.
9. d4 n. e5.	Sc6 n. e5.	20. De8—f8†	Kg7—g6.
10. Sf3 n. e5.	d6 n. e5.	21. Df8—g8†	Kg6—h6.
11. Lc1—a3.	Tf8—e8.	22. La3—f8.	
12. Tf1—d1.	Sf6—d7.		
Auf Lc8—d7 ant-		Schachmatt.	
wortet Weiss Dc2—b3 und der Punkt f7			

## Siebentes Spiel.

Stellung nach dem 8. Zuge des Weissen im sechsten Spiel.



Weiss.

Schwarz.

Weiss.

Schwarz.

8. . . . . .  
 9. Lc1—a3.  
 10. d4 n. e5.

- Dd8—e7.**  
 d7—d6.  
 Sc6 n. e5.

11. Sb1—d2. Die Stellungen sind  
 gleich, Schwarz hat jedoch einen  
 Bauer mehr.

## Achstes Spiel.

Aus den vorangegangenen Spielen sieht man, dass, wenn Schwarz im 5. Zuge den Läufer nach a5 zieht, und Weiss im 6. Zuge rochirt, der Zug 6) Sg8—f6 Schwarz eine sehr vortheilhafte Vertheidigung gewährt. In diesem Spiele wird nun gezeigt, dass Weiss, wenn er im 5. Zuge, statt zu rochiren, sofort den d-Bauer zwei Schritte vorrückt, jene vortheilhafte Vertheidigung unmöglich macht. Es handelt sich demnach nur um eine Aenderung in der Reihenfolge der Züge.

Weiss.

Schwarz.

Weiss.

Schwarz.

1. e2—e4.  
 2. Sg1—f3.  
 3. Lf1—c4.  
 4. b2—b4.  
 5. c2—c3.  
 6. **d2—d4.**

- e7—e5.  
 Sb8—c6.  
 Lf8—c5.  
 Lc5 n. b4.  
 Lb4—a5.

8. 0—0.

- Sg8—f6.**

Dieser Zug zwingt Schwarz, den in den weissen Spielen angegebenen Weg der Vertheidigung zu verlassen.

7. . . . . .

- e5 n. d4.

Damit die in den vorigen Spielen mitgetheilte für Schwarz günstige Stellung herbeigeführt werde, musste Sg8—f6 geschehen. Dieser Zug ist aber in der jetzigen Stellung falsch, wie wir gleich sehen werden. Ebenfalls nachtheilig für Schwarz ist 8) d4 n. c3, oder d4—d3. Siehe das 10. und 11. Spiel. Richtig ist dagegen 8) d7—d6 oder Lc5—b6, womit das Spiel zu der im ersten Diagramm angegebenen Hauptstellung geführt würde.



Weiss.  
9. Lc1—a3.

Schwarz.

Diesen trefflichen Zug verdankt die Theorie  
des Evansgambit dem Scharfsinn des Herrn  
Suhle.

Weiss.  
9. . . . .

Schwarz.  
Sf6 n. e4.

Ueber d7—d6 siehe 9. Spiel.

10. Dd1—b3.

Se4—d6.

11. Lc4 n. f7† u. hat einsiegreiches Spiel.

### Neuntes Spiel.

Stellung nach dem 9. Zuge des Weissen im achten Spiel.



9. . . . .  
10. e4—e5.  
11. Dd1—b3.

d7—d6.  
d6 n. e5.  
Dd8—d7. .

12. Tf1—e1. e5—e4.  
13. Sb1—d2 und das schwarze Spiel  
ist unhaltbar.





## Zehntes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	winnt Schwarz zwar einen zweiten Bauer,	
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	indessen ist sein Spiel sehr mangelhaft ent-	
3. Lf1—c4.	Lf8—c5.	wickelt und den Angriffen der feindlichen	
4. b2—b4.	Lc5 n. b4.	Figuren preisgegeben.	
5. c2—c3.	Lb4—a5.	8. Dd1—b3.	Dd8—f6.
6. d2—d4.	e5 n. d4.		Ueber Dd8—e7 siehe
7. 0—0.	<b>d4 n. c3.</b>	9. e4—e5.	Df6—g6.
	Mit diesem Zuge ge-	10. Sb1 n. c3.	La5 n. c3.



Schwarz kann auch Sg8—e7 ziehen, alsdann geschieht:

10. . . . .	Sg8—e7.
11. Sc3—e2.	0—0.
12. Lc1—a3.	Tf8—e8.
13. Sf3—h4.	Dg6—h5.
14. Se2—g3.	Dh5 n. h4.
15. Lc4 n. f7†	Kg8—f8.
16. Lf7—g8.	Sc6 n. e5.
Auf Dame h4—f4	
folgt Sg3—h5 und dann Sh5—f6; auf d7	
—d5 aber, Db3 n. d5.	
17. f2—f4.	Se5—f3†
18. Tf1 n. f3.	Dh4—f6.
19. Ta1—f1.	Df6—b6†
20. Kg1—h1.	Db6 n. b3.
21. Lg8 n. b3.	d7—d6.
22. f4—f5.	Se7—g8.

23. Sg3—h5.	Sg8—f6.
24. Sh5 n. f6.	g7 n. f6.
25. La3—b2 und Weiss muss gewinnen.	
11. Db3 n. c3.	Sg8—e7.
12. Sf3—g5.	0—0.
13. Lc4—d3.	Dg6—h5.
14. Ld3 n. h7†	Kg8—h8.
15. f2—f4.	d7—d6.
16. Lh7—e4.	Lc8—f5.
17. Le4—f3.	Lf5—g4.
18. Dc3—d3.	Se7—g6.
19. e5—e6.	f7—f6.
20. Lf3 n. g4.	Dh5 n. g4.
21. Dd3 n. g6.	f6 n. g5.
22. Lc1—b2 und gewinnt.	

**Elftes Spiel.**

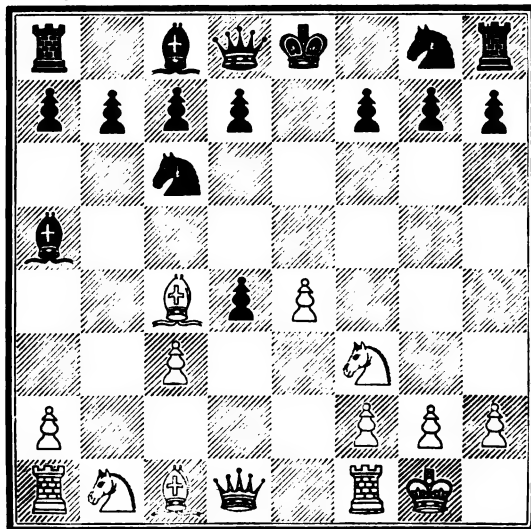
Stellung nach dem 8. Zuge des Weissen im zehnten Spiel.



- | Weiss.                                  | Schwarz.   | Weiss.      | Schwarz.               |
|---|------------|-------------|------------------------|
| 8. . . . .                              | Dd8—e7.    | 13. Lc1—g5. | De7—f8.                |
| 9. e4—e5 u. hat ein sehr starkes Spiel. |            | 14. Tfl—e1. | Sc5—e6.                |
| Für Weiss nachtheilig wäre:             |            | 15. Ta1—d1. | h7—h6.                 |
| 9. Sb1—c3.                              | La5 n. c3. | 16. Lg5—h4. | Df8—c5.                |
| 10. Db3 n. c3.                          | Sg8—f6.    | 17. Tel—e4. | g7—g5.                 |
| 11. e4—e5.                              | Sf6—e4.    | 18. Lh4—g3. | b7—b5 und Schwarz      |
| 12. Dc3—c2.                             | Se4—c5.    |             | hat das bessere Spiel. |

**Zwölftes Spiel.**

Stellung nach dem 8. Zuge des Weissen im achten Spiel.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
8. . . . .	d4—d3.	14. Sg5—f7†	Kh6—g7.
9. Sf3—g5.	Sg8—h6.	Auf Kh6—h5 folgt	
10. e4—e5.	0—0.	Lc4—e2† und Weiss muss gewinnen.	
	Besser als Sc6 n. e5.	15. Lc1—h6†	Kg7—g8.
11. Dd1 n. d3.	g7—g6.	16. Sf7 n. d8†	Kg8—h8.
12. Dd3—h3.	Kg8—g7.	17. Lh6 n. f8.	Sc6 n. d8.
13. Dh3 n. h6†.	Kg7 n. h6.	18. Lf8—e7.	Sd8—e6.
		19. Le7—f6† und Weiss gewinnt.	

Das Resultat der vorangegangenen Spiele lässt sich dahin zusammenfassen, dass das Gambit Evans ein sicheres Angriffsspiel ist, und, von beiden Seiten richtig gespielt, zu der Stellung



führt, in der Weiss den Zug und einen sehr starken Angriff, Schwarz jedoch einen Bauer mehr hat. Es bleibt sich gleich, ob Schwarz im 5. Zuge den Läufer nach c5 oder a5 zieht, nur muss im letzteren Falle, wenn Weiss im 6. Zuge nicht rochirt, sondern d2—d4 zieht, Schwarz mit e5 n. d4, auf 7) Rochade, mit d7—d6 antworten, und auf 8) c3 n. d4 den Läufer nach b6 zurückziehen. Der Anziehende muss im Auge haben, dass, sobald 5) Lb4—a5 gegangen ist, die Fortsetzung 6) Rochade, wegen 6) Sg8—f6 für ihn nachtheilig ist. Zahlreiche Varianten, die in den Spielen nicht ausgeführt sind, werden in den erläuternden Partien Erwähnung finden.

## Gespielte Partien.

## Erste Partie.

Formig.	Altförmig.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.	nicht Sc6—a5 der bessere Zug ist. Allerdings nimmt dann der Springer, nachdem der Läufer c4—d3 gezogen, auf dem Rande eine ungünstige Stellung ein.	
1. e2—e4.	e7—e5.	12. Lb2 n. f6.	g7 n. f6.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	13. Sf3—h4.	Se7—g6.
3. Lf1—c4.	Lf8—c5.	14. Dd1—h5.	
4. b2—b4.	Lc5 n. b4.	Ein sehr guter Zug, der die Dame energisch ins Spiel bringt.	
5. c2—c3.	Lb4—a5.	14. . . . .	Dd8—e7.
6. 0—0.		Hier wäre vielleicht Kg8—h8 vorzuziehen, um für den Thurm die g-Linie zu gewinnen.	
Dieser Zug ist nicht richtig, es hätte d2—d4 geschehen müssen.		15. Sh4—f5.	Lc8 n. f5.
6. . . . .	d7—d6.	16. e4 n. f5.	Sg6—e5.
	Stärker wäre Sg8—f6.	17. Ta1—e1.	Ta8—e8.
7. d2—d4.	e5 n. d4.	18. Te1—e4.	Kg8—g7.
8. c3 n. d4.	Lc5—b6.	19. Te4—h4.	Tf8—h8.
9. Lc1—b2.	Sg8—f6.	20. Dh5—h6 †	Kg7—g8.
10. Sb1—d2.		21. Th4—h3.	Se5—g4.
(Siehe erstes Spiel.)			
10. . . . .	0—0.		
11. d4—d5.	Sc6—e7.		
	Es fragt sich, ob hier		



22. Dh6—f4.

Ein Fehler, der Schwarz Gelegenheit giebt, sein verlornes Spiel wieder herzustellen. Weit besser wäre Dh6—h4 gewesen. Er-

vähnt muss werden, dass Weiss mit dem Thurm h8 nicht nach g8 ziehen kann, weil dann folgt:

22. Th3—g3.

Lb6 n. f2 †



Weiss.	Schwarz.
23. Tf1 n. f2 am besten.	De7—e1 †
24. Tf2—f1.	De1 n. g3.
25. h2 n. g3.	Sg4 n. h6
Schwarz muss gewinnen.	
22. . . . .	h7—h5.
23. Th3—g3.	Kg8—f8.
24. h2—h3.	De7—e5.
25. Df4 n. e5.	

Weiss ist zum Abtausch gezwungen, denn auf Df4—f3. folgt Sg4—h2; nimmt der König den Springer, so gewinnt h5—h4 den Thurm g3.

25. . . . . Sg4 n. e5.

Weiss.	Schwarz.
26. Lc4—b3.	h5—h4.
Besser wäre Tg3—a3.	
27. Tg3—c3.	Lb6—a5.
28. Tc3—c2.	Th8—g8.
29. Kg1—h2.	La5—b6.
Besser wäre Sd2—c4.	
30. f2—f4.	Se5—d3.
31. Tc2—c3.	

Ein Fehler in der allerdings schon unhaltbaren Lage, Sd2—c4 würde das Spiel noch länger gehalten haben.

31. . . . . Te8—e2. Weiss giebt das Spiel auf.

### Zweite Partie.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.
3. Lf1—c4.	Lf8—c5.
4. b2—b4.	Lc5 n. b4.
5. c2—c3.	Lb4—d6.
Wie in den Spielen erwähnt, mangelhaft.	
6. 0—0.	Dd8—e7.

Weiss.	Schwarz.
7. d2—d4.	Sc6—d8.
Schwarz vertheidigt sich in einer eben so originellen, wie unregelmässigen Art.	
8. d4 n. e5.	Ld6 n. e5.
9. Sf3 n. e5.	De7 n. e5.
10. Dd1—d3.	
f2—f4 vorbereitend.	
10. . . . .	Sg8—f6.
11. f2—f4.	De5 n. e4.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
12. Dd3 n. e4 †	Sf6 n. e4.	17. Lc1—a3.	Ke8—f7.
13. Tf1—e1.	f7—f5.	18. Ta1—f1.	d7—d6.
14. Sb1—d2.	Sd8—e6.	19. g2—g4.	Th8—g8.
15. Sd2 n. e4.	f5 n. e4.	20. Tf1—e1 und Schwarz giebt das	
16. Te1 n. e4.	g7—g6.	Spiel auf.	

## Dritte Partie.

## Perigal und Palling.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.
3. Lf1—c4.	Lf8—c5.
4. b2—b4.	Lc5 n. b4.
5. c2—c3.	Lb4—c5.
6. 0—0.	d7—d6.
7. d2—d4.	e5 n. d4.
8. c3 n. d4.	Lc5—b6.
9. Sb1—c3.	

In den Spielen wurde an dieser Stelle Lc1—b2 erörtert. Dieser Zug gewährt je-

## Koperf.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.
3. Lf1—c4.	Lf8—c5.
4. b2—b4.	Lc5 n. b4.
5. c2—c3.	Lb4—c5.
6. 0—0.	d7—d6.
7. d2—d4.	e5 n. d4.
8. c3 n. d4.	Lc5—b6.
9. Sb1—c3.	

## Weiss.

doch ebenfalls eine kräftige Fortsetzung des Angriffs.

9. . . . .	Sg8—f6.
10. e4—e5.	d6 n. e5.
11. Lc1—a3. sehr gut.	

Der Läufer wird überhaupt im Evans Gambit auf a3 sehr vorthailhaft zur Verhinderung der feindlichen Rochade verwandt.

11. . . . .	Sc6—a5.
12. Tf1—e1.	Sa5 n. c4.
13. Dd1—a4 †	c7—c6.
14. Da4 n. c4.	Lc8—e6.
15. Te1 n. e5.	Dd8—d7.



16. Te5 n. e6 †	f7 n. e6.	20. Dc4—b5 †	Ke8—d8.
17. Sf3—e5.	Dd7—c8.	21. Se5—f7 †	Kd8—c7.
18. Tf1—e1.	Sf6—d5.	22. La3—d6.	
19. Sc3 n. d5.	c6 n. d5.		Schachmatt.

## Vierte Partie.

Später. Weiss.	Später. Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5	12. Dd1—e2.	Sg8—e7.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	13. La3—b2.	Lf8—g7.
3. Lf1—c4.	Lf8—c5.	14. Sb1—d2.	Se7—g6.
4. b2—b4.	Lc5 n. b4.		Schwarz ist jetzt trefflich entwickelt.
5. c2—c3.	Lc5—f8.	15. g2—g3.	0—0.
	Ein nicht zu empfehlender Zug, der mehrere Tempi ohne Grund preis giebt.	16. Sd2—f3.	De5—a5.
6. d2—d4.	Dd8—e7.	17. De2—d2.	h7—h6.
	Eine sehr unregelmässige, jedoch ebenso originell durchgeführte Vertheidigung.	18. a2—a4.	d6—d5.
7. Lc1—a3.	d7—d6.	19. Dd2—c2.	d5 n. e4.
8. d4 n. e5.	Sc6 n. e5.	20. Ld3 n. e4.	f7—f5.
9. Sf3 n. e5.	De7 n. e5.	21. Le4—d3.	c7—c5.
10. 0—0.	Lc8—e6.	22. Ta1—e1.	Da5—b6.
11. Lc4—d3.	g7—g5.	23. Sf3—d2.	
Um f2—f4 zu verhindern.		Te1 n. e6 mit nachfolgendem Ld3—c4 drohend.	
		23. . . . .	Sg6—e5.



24. Te1 n. e5.

Ein feines, aber nicht ganz richtig berechnetes Manöver, wie die nachfolgenden Züge lehren.

24. . . . . Lg7 n. e5.

25. Tf1—e1. Db6—d6.

26. f2—f4.

27. g3 n. f4.

g5 n. f4.

Ta8—d8.

Ein sehr kräftiger Zug, der den Angriff des Weissen gänzlich zurückschlägt; denn wie der Läufer auch genommen werde, es folgt immer Dd6 n. d3 und entscheidet die Partie.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
28. Ld3—c4.	Le6 n. c4.	31. Kh1—g1.	Kg8—h8.
29. Sd2 n. c4.	Dd6—g6†	32. Sc4 n. e5.	Tf8—g8†
30. Kg1—h1.	Dg6—c6†	Weiss giebt die Partie auf.	



## Fünfte Partie.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	14. Sc3—e2.	Le7—g5.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	15. Se2—g3.	Kg8—h8.
3. Lf1—c4.	Lf8—c5.	16. Dd1—d3.	f7—f5.
4. 0—0.	Sg8—f6.	17. Sf3 n. g5.	Dd8 n. g5.
5. b2—b4.	Lc5 n. b4.	18. f2—f4.	Dg5—h4.
6. c2—c3.	Lb4—e7.	19. Tf1—f3.	Tf8—g8.
Der Läufer steht im Evans Gambit auf diesem Punkte nicht gut.		20. Kg1—h2.	Tg8—g4.
7. d2—d4.	e5 n. d4.	21. Sg3—e2.	Ta8—g8.
8. e4—e5.	Sf6—g4.	22. g2—g3.	Dh4—h5.
9. c3 n. d4.	d7—d5.	23. Kh2—g2.	Tg4—h4.
10. Lc4—b3.	0—0.	24. Ta1—h1.	a7—a6.
11. Sb1—c3.	Lc8—e6.	25. a2—a3.	Sc6—e7.
12. h2—h3.	Sg4—h6.	26. Lb3—c2.	Le6—d7.
13. Lc1 n. h6.	g7 n. h6.	Um den Läufer nach b5 zu ziehen.	

Der Anziehende hat den Angriff vorthailhaft wahrzunehmen gewusst, denn er hat die bessere Stellung für einen Doppelbauer des Gegners sich verschafft.

27. a3—a4. b7—b5.  
 28. Dd3—e3. Dh5—f7.  
 29. Kg2—f2. Th4—g4.  
 Eine feine, jedoch nicht ganz richtige Combination, doch Weiss

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
benutzt sie nicht. Wenn er erst den Thurm		33. De5 n. c7.	Ld7—c6.
nimmt, dann e5—e6 und De3—e5† zieht,		34. Dc7—d6	b5 n. a4.
so wird er mit seinem Thurm f8 frei.		35. g3—g4.	Lc6—b5.
30. e5—e6. Ld7 n. e6.		36. Se2—g3.	f5 n. g4.
Jetzt rettet Schwarz seinen Thurm.		37. h3 n. g4.	Tg8—c8.
31. De3—e5† Tg4—g7.		38. Lc2—f5.	
32. Tf3—e3. Le6—d7.			



38. . . . .	Tc8—c6.	46. Te3 n. c3.	Tc7 n. c3.
39. Dd6—d8†.	Se7—g8.	47. Le6 n. d5.	Tc3—c2†
40. Sg3—h5.	Df7—c7.	48. Kf2—g1.	Tc2—e2.
41. Dd8 n. c7.	Tg7 n. c7.	49. Te1—c1.	Lb5—d7.
42. Th1—e1.	Tc6—c3.	50. Te1—b1.	Te2—b2.
43. Lf5—e6.	Sg8—e7.	51. Tb1—e1.	a3—a2.
44. f4—f5.	a4—a3.	52. Ld5 n. a2.	Tb2 n. a2.
45. f5—f6.	Se7—g6.	53. f6—f7. Aufgegeben.	

## Sechste Partie.

de la Bourdonnais.

Boncourt und Mourct.

Weiss.

Schwarz.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	6. Dd1—b3.	Sg8—h6.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	7. d2—d4.	Sc6—a5.
3. Lf1—c4.	Lf8—c5.	8. Db3—a4.	Sa5 n. c4.
4. b2—b4.	Lc5 n. b4.	9. Da4 n. c4.	e5 n. d4.
5. c2—c3.	Lb4—e7.	10. Lc1 n. h6.	g7 n. h6.
	Ebenfalls schwach.	11. c3 n. d4.	Th8—g8.
		12. 0—0.	d7—d6.

	Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
13.	Kg1—h1.	Dd8—d7.	15. d4—d5.	Tg8 n. g2.
14.	Sb1—c3.	c7—c6.		Dieser Zug sieht
			glänzender aus, als er ist.	nicht



16. Tf1—g1.	Tg2 n. f2.	23. Te1—g1.	Lb7 n. d5.
Geschieht hier Kh1 n. g2, so spielt Schwarz		24. Dc4 n. d5.	Kd8—c7.
wie folgt:		25. Tg3—g7.	Ta8—c8.
16. Kh1 n. g2.	Dd7—g4 †	26. Tg7—f7.	Kc7—b8.
17. Kg2—h1.	Dg4 n. f3 †	27. Tg1—g7.	De8—c6.
18. Kh1—g1.	Lc8—h3	28. Dd5 n. c6.	Tc8 n. c6.
	und	29. Tf7 n. e7.	Tf2 n. f3.
	gewinnt.	30. Te7—b7 †	Kb8—c8.
17. Tg1—g3.	c6—c5.	31. Tb7 n. a7.	Kc8—b8.
18. e4—e5.	b7—b6.	32. Ta7—b7 †	Kb8—c8.
19. Ta1—e1.	Ke8—d8.	33. Tb7—f7.	
20. e5—e6.	f7 n. e6.	Weiss gewinnt.	
21. d5 n. e6.	Dd7—e8.		
22. Sc3—d5.	Lc8—b7.		

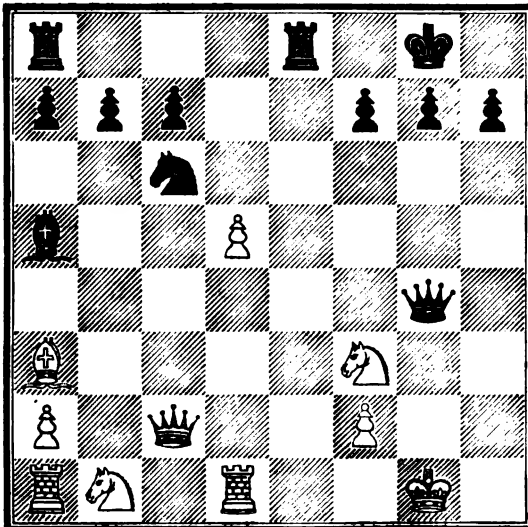
## Siebente Partie.

de la Bourdonnais.	Mac Donnell.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. e2—e4.	e7—e5.	7. d2—d4.	e5 n. d4.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	8. c3 n. d4.	Lc5—b6.
3. Lf1—c4.	Lf8—c5.	9. d4—d5.	Sc6—a5.
4. b2—b4.	Lc5 n. b4.	10. Lc4—d3.	Sg8—f6.
5. c2—c3.	Lb4—c5.	11. Sb1—c3.	0—0.
6. 0—0.	d7—d6.	12. h2—h3.	h7—h6.
		13. Kg1—h2.	c7—c5.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
14. Sf3—d2.	Lc8—d7.	20. De1 n. c3.	Sf6—h5.
15. Dd1—e1.	g7—g5.	21. Tf4—h4.	Sh5—g7.
Zu frühzeitig, auch		22. Lc1 n. h6.	f7—f6.
wird der Zweck f2—f4 zu verhindern, nicht		23. Lh6 n. g7.	Kg8 n. g7.
erreicht.		24. e4—e5.	f6 n. e5.
16. f2—f4.	g5 n. f4.	25. Th4—h7 †	Kg7—g8.
17. Tf1 n. f4.	c5—c4.	26. Sf3 n. e5.	Ld7—f5.
18. Ld3—c2.	Lb6—d4.	27. Se5—f7.	Dd8—f6.
Dies ganze Manöver		28. Dc3 n. f6.	Kg8 n. h7.
ist verfehlt, wie der 21. Zug genügend		29. Lc2 n. f5 †	Kh7—g8.
erweist.		30. Sf7—h6.	Schachmatt.
19. Sd2—f3.	Ld4 n. c3.		

## Achte Partie.

Anderßen.	Dufresne.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. e2—e4.	e7—e5.	11. Tf1—d1.	Lc8—e6.
2. Sg1—f3.	Sb8—b6.	12. Lc4 n. d4.	Le6 n. d4.
3. Lf1—c4.	Lf8—c5.	13. c3—c4.	Se4—g5.
4. b2—b4.	Lc5 n. b4.	14. Sf3—e1.	Sg5—h3 †
5. c2—c3.	Lb4—a5.	15. g2 n. h3.	Dd8—g5 †
6. 0—0.	Sg8—f6.	16. Kg1—f1.	Dg5 n. e5.
7. d2—d4.	Sf6 n. e4.	17. c4 n. d5.	De5 n. h2.
8. d4 n. e5.	0—0.	18. Se1—f3.	Dh2 n. h3 †
9. Dd1—c2.	d7—d5.	19. Kf1—g1.	Dh3—g4 †.
10. Lc1—a3.	Tf8—e8.	Weiss giebt die Partie auf.	



## Neunte Partie.

Morph.	Anderssen.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. e2—e4.	e7—e5.	22. Dd5—f3.	Sf4—h3 †
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	23. Kg1—h1.	Sh3—g5.
3. Lf1—c4.	Lf8—c5.	24. Df3—g2.	Ta8—d8.
4. b2—b4.	Lc5 n. b4.	25. Tf1—g1.	h7—h6.
5. c2—c3.	Lb4—a5.	26. Ta1—f1.	Dh4—h3.
6. d2—d4.	e5 n. d4.	Der Läufer kann d4 nicht nehmen, weil Sd2—f3 ihn gewinnen würde.	
7. Rochirt.	Sg8—f6.	27. Dg2—c6.	
8. e4—e5.		Weiss sucht den Abtausch so lange als möglich zu vermeiden, weil er um einen Bauer schwächer ist.	
Hier musste Lc1—a3 geschehen.		27. . . . .	Dh3—d7.
8. . . . .	d7—d5.	28. Dc6—g2.	Lb6 n. d4.
9. Lc4—b5.	Sf6—e4.	29. Lc3 n. d4.	Dd7 n. d4.
10. c3 n. d4.		Mit dem Verlust dieses 2ten wichtigen Bauers ist das Schicksal des weissen Spiels entschieden.	
Durch Lc1—a3 würde Schwarz am Rochiren behindert werden, allerdings geht dann auch noch Bauer c3 verloren.		30. Sd2—f3.	Dd4—d5.
10. . . . .	Rochirt.	31. h2—h4.	Sg5—e6.
11. Lb5 n. c6.	b7 n. c6.	32. Dg2—g4.	Dd5—c6.
12. Dd1—a4.		Die Dame konnte auch a2 nehmen.	
Weiss gewinnt hierdurch den Gambitbauer zurück, giebt aber Schwarz zu einem Gegenangriff Gelegenheit.		33. Tg1—g2.	Td8—d3.
12. . . . .	La5—b6.	34. Dg4—f5.	Te8—d8.
13. Da4 n. c6.	Lc8—g4.	35. Df5—f6.	
Mit diesem Zuge beginnt der Gegenangriff, der dem schwarzen Spiel eine sehr günstige Wendung giebt.		Es droht Tg2 n. g7 Schach.	
14. Lc1—b2.	Lg4 n. f3.	35. . . . .	Dc6—d5.
15. g2 n. f3.	Se4—g5.	36. Df6—f5.	Td3—d1.
16. Sb1—d2.	Tf8—e8.	37. Tf1 n. d1.	Dd5 n. d1 †
Um über e6 nach g6 oder h6 gehen und zerstörend in das weisse Spiel eingreifen zu können.		38. Kh1—h2.	Td8—d3.
17. Kg1—h1.	Sg5—h3.	39. Tg2—f2.	Td3—e3.
18. f3—f4.		Schwarz will abtauschen, um den Mehrbesitz an Bauern zur Geltung zu bringen.	
Um die Dame über d5 oder c3 ins Spiel zurück zu führen, und der durch die doppelten f-Bauern in der Vertheidigung sehr beschränkten Partie Luft zu machen.		40. Sf3—d2.	Te3—e2.
18. . . . .	Dd8—h4.	41. Df5 n. f7 †	Kg8—h8.
19. Dc6 n. d5.	Sh3 n. f2 †	42. Sd2—e4.	Te2 n. f2 †
20. Kh1—g1.	Sf2—d3.	43. Se4 n. f2.	Dd1—d5.
21. Lb2—c3.	Sd3 n. f4.	44. Sf2—g4.	Dd5 n. a2 †
		45. Kh2—g3.	Da2—b3 †
		46. Kg3—g2.	Db3—c2 †
		47. Kg2—g3.	Dc2—c3 †
		48. Kg3—h2.	Dc3—c6.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
49. h4—h5.	a7—a5.	so giebt Dd4 auf c4 Schach Dame-König und führt a4 zur Dame.	
50. Sg4—f6.	g7 n. f6.	63. Kf1—e1.	c7—c5.
51. Df7 n. f6 †	Kh8—g8.	64. Dc8—b7 †	Kb5—c4.
52. Df6—g6 †	Kg8—f8.	65. Db7—f7 †	Kc4—c3.
53. Dg6 n. h6 †	Kf8—e8.	66. Df7—f3 †	Dd4—d3.
54. Dh6—g6 †	Ke8—d7.	67. Df3—f6 †	Kc3—b3.
55. h5—h6.	Dc6—d5.	68. Df6—b6 †	Kc3—c2.
56. h6—h7.	Dd5 n. e5 †	Der Bauer wird aus demselben Grunde wie vorher preisgegeben.	
57. Kh2—g1.	Se6—g5.	69. Db6—a7.	Dd3—c3 †
58. h7—h8 Dame.	De5 n. h8.	70. Ke1—e2.	a4—a3.
59. Dg6 n. g5.	Dh8—d4 †	71. Da7—a4 †	Kc2—b2.
60. Kg1—f1.	a5—a4.	72. Da4—b5 †	Dc3—b3.
61. Dg5—f5 †	Kd7—c6.		
62. Df5—c8.	Kc6—b5.		

Wenn die weisse Dame den Bauer nimmt,

Weiss giebt das Spiel auf.

### Zehnte Partie.

Stannion.	Confranc.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. e2—e4.	e7—e5.	13. Sg5 n. e6.	Dd7 n. d1.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	14. Sc6 n. g7 †	Ke8—d7.
3. Lf1—c4.	Lf8—c5.	15. Te1 n. d1 †	Kd7—c8.
4. b2—b4.	Lc5 n. b4.	16. Sb1 n. c3.	Lb6—d4.
5. c2—c3.	Lb4—a5.	17. Td1 n. d4.	Sc6 n. d4.
6. 0—0.	La5—b6.	18. Lc4 n. f7.	Sg8—h6.
Statt dessen müßte		19. Lf7—b3.	Sd4 n. b3.
jetzt Sg8—f6 geschehen, auf d2—d4 bekommt		20. a2 n. b3.	Ke8—d7.
dann Schwarz mit 0—0 das bessere Spiel.		21. Ta1—d1 †	Kd7—c6.
7. d2—d4.	e5 n. d4.	22. Sg7—e6.	b7—b6.
8. e4—e5.	d7—d5.	23. Td1—c1.	Kc6—b7.
9. e5 n. d6.	Dd8 n. d6.	24. Sc3—b5.	c7—c5.
10. Tf1—e1 †	Lc8—e6.	25. b3—b4.	Kb7—c6.
11. Lc1—a3.	Dd6—d7.	26. Sb5—c7.	Ta8—c8.
12. Sf3—g5.	d4 n. c3.	27. b4 n. c5.	b6—b5.
		28. Sc7—a6 und gewinnt.	

### Elfte Partie.

Stannion.	Confranc.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. e2—e4.	e7—e5.	5. c2—c3.	Lb4—a5.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	6. 0—0.	La5—b6.
3. Lf1—c4.	Lf8—c5.	7. d2—d4.	e5 n. d4.
4. b2—b4.	Lc5 n. b4.	8. Sf3 n. d4.	Sc6 n. d4.
		9. c3 n. d4.	d7—d6.

Weiss.	Schwarz.
10. a2—a4.	c7—c6.
11. a4—a5.	Lb6—c7.

Wenn der Läufer den Thurmbauer genommen hätte, so antwortet Weiss mit Lc4 n. f7† und später mit Dd1—h5†.

12. Dd1—b3.	Dd8—e7.
13. Lc1—a3.	De7—f6.
14. Sb1—c3.	Df6—g6.
15. Sc3—e2.	Sg8—h6.
16. e4—e5.	d6—d5.
17. Lc4—d3.	Sh6—f5.
18. Db3—b4.	Lc7—d8.
19. Db4—b1.	Dg6—h5.

Weiss.	Schwarz.
20. Se2—g3.	Sf5 n. g3.
21. f2 n. g3.	Ld8 n. a5.
22. Ld3—f5.	

Ein sehr starker, entscheidender Zug. Würde Schwarz im nächsten Zuge diesen Läufer nehmen, so gewinnt Db1 n. b7 das Spiel.

22. . . . .	La5—b6.
23. Db1—b4.	Dh5—g5.
24. Lf5 n. c8.	Ta8 n. c8.
25. e5—e6.	f7 n. e6 und

Weiss erzwingt das Matt.

## Zwölfte Partie.

Kolisch.	Anderssen.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. e2—e4.	e7—e5.	8. Dd1—b3.	Dd8—f6.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	9. e4—e5.	Df6—g6.
3. Lf1—c4.	Lf8—c5.	10. Sb1 n. c3.	b7—b5.
4. b2—b4.	Lc5 n. b4.	11. Sc3 n. b5.	Ta8—b8.
5. c2—c3.	Lb4—a5.	12. Db3—e3.	Sg8—e7.
6. d2—d4.	e5 n. d4.	13. De3—e2.	Dg6—h5.
7. 0—0.	d4 n. c3.	14. Lc1—a3.	Lc8—b7.
		15. Ta1—d1.	Se7—f5.





Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
16. Td1 n. d7.		22. Td1 n. d6 †	c7 n. d6.
Ein vortrefflicher, weitberechneter Zug,		23. De6 n. d6 †	Kd8—c8.
der das Spiel zu Gunsten des Weissen ent-		24. Lc4—e6 †	Kc8—b7.
scheidet.		25. Le6—d5 †	Dh5 n. d5.
16. . . . .	Ke8 n. d7.	26. Dd6 n. d5 †	Kb7—a6.
17. e5—e6 †	Kd7—c8.	27. Dd5—c4 †	Ka6—b7.
18. e6 n. f7.	Lb7—a8.	28. Dc4—e4 †	Sa7—c6.
	Um dem König Platz	29. Sf3—e5.	Kb7—a6.
	zu machen.	30. De4—c4 †	Ka6—a7.
19. Sb5 n. a7 †		31. La3—c5 †	Tb8—b6.
Eine glänzende Fortsetzung des Angriffes.		32. Lc5 n. b6 †	La5 n. b6.
19. . . . .	Sc6 n. a7.	33. Se5 n. c6 †	La8 n. c6.
20. De2—e6 †	Kc8—d8.	34. Dc4 n. c6 †.	Aufgegeben.
21. Tf1—d1 †	Sf5—d6.		

## Dreizehnte Partie.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	9. e4—e5.	Sf6—g4.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	10. h2—h3.	Sg4—h6.
3. Lf1—c4.	Lf8—c5.	11. Lc1—a3.	Sh6—f5.
4. b2—b4.	Lc5 n. b4.	12. Tf1—e1.	Sf5 n. d4.
5. c2—c3.	Lb4—a5.	13. Sf3 n. d4.	Sc6 n. d4.
6. 0—0.	Sg8—f6.	14. Sb1—c3.	c7—c5.
7. d2—d4.	e5 n. d4.	15. Dd1—h5.	0—0.
		16. Sc3—e4.	Sd4—c2.
Hier ist 0—0 der richtige Zug.			Ein starker Fehler, der die
8. c3 n. d4.	La5—b6.		Partie zu Gunsten des Weissen entscheidet.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
17. Lc4—d3.	g7—g6.	22. La3—b2.	c5—c4.
18. Dh5—h6.	f7—f5.	23. Lb3 n. c4.	Lb6 n. f2 †
19. Se4—g5.	Dd8—e7.	24. Kg1—h1.	Tf8—g8.
20. Ld3 n. c2.	f5—f4.	25. e5—e6 †	Tg8—g7.
21. Lc2—b3 †	Kg8—h8.	26. Dh6—h7.	Schachmatt.

## Vierzehnte Partie.

Morphy.	Schulten.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.	12. Lc1—e3.	Sc6—e7.
1. e2—e4.	e7—e5.	13. Kg1—h1.	c7—c6.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	14. Lb5—a4.	d6—d5.
3. Lf1—c4.	Lf8—c5.	15. Ta1—b1.	Ta8—b8.
4. b2—b4.	Lc5 n. b4.	16. Dd1—d3.	Lb6—c7.
5. c2—c3.	Lb4—c5.	17. Tf1—g1.	Se7—g6.
6. 0—0.	d7—d6.	18. e4—e5.	Dd8—h4.
7. d2—d4.	e5 n. d4.	19. Le3—g5.	Dh4—h3.
8. c3 n. d4.	Lc5—b6.	20. Sc3—e2.	f7—f6.
9. Sb1—c3.	Lc8—g4.	21. Se2—f4.	Sg6 n. f4.
10. Lc4—b5.	Lg4 n. f3.	22. Lg5 n. f4.	g7—g5.
11. g2 n. f3.	Ke8—f8.	Ein Fehler. Weiss spielt die Partie jetzt sehr elegant zu Ende.	



23. Dd3—a3 †	Kf8—e8.	26. Lc6 n. d5 †	Kf7—g6.
24. Tb1 n. b7.	Tb8 n. b7.	27. Da3—f8.	Dh3—d7.
25. La4 n. c6 †	Ke8—f7.	28. Ld5 n. b7.	Lc7—d8.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
29. e5 n. f6.	Ld8 n. f6.	32. Tg1—g3.	Lf6—g7.
30. Lb7—e4 †	Kg6—h5.	33. Df8—f7 †	
31. Lf4—e3.	h7—h6.	und Weiss gewinnt.	

## Fünfzehnte Partie.

Dufresne.	.....	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. e2—e4.	e7—e5.	12. d5—d6.	
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	Eine Verrechnung, durch die Weiss eine	
3. Lf1—c4.	Lf8—c5.	Figur verliert.	
4. b2—b4.	Lc5—b4.	12. ....	Sa5 n. c4.
5. c2—c3.	Lb4—c5.	13. Dd1—a4 †	
6. d2—d4.	e5 n. d4.	Wenn Weiss den Springer e7 nimmt, so	
7. 0—0.	d7—d6.	folgt Dd8—d5.	
8. c3 n. d4.	Lc5—b6.	13. ....	Se7—c6.
9. Lc1—b2.	Sg8—e7.	14. Tf1—e1 †	Ke8—f8.
10. Sf3—g5.	Stärker ist hier Sg8—f6.	15. Da4 n. c4.	Dd8 n. g5.
11. e4 n. d5.	d6—d5.	16. d4—d5.	Lc8—h3.
Wenn Schwarz ro-	chirt, so gewinnt Dd1—h5.	17. Dc4—e4.	Lh3—f5.
		18. De4—a4.	Lf5—d7.
		19. Sb1—c3.	

Auf Se7 n. d5 folgt Sg5 n. f7 und das Spiel nimmt eine für Weiss siegreiche Wendung des Zweispringerspiels.

Wenn Weiss den Springer c6 nahm, so gewann Schwarz mit Ld7 n. c6 das Spiel.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
19. . . . .	Sc6—e5.	Bauer f2 mit Schach zu nehmen und mit dem Thurm e8—e1 Schachmatt zu geben.	
Ein Fehler. Der Springer wäre besser nach b8 zurückgegangen.			
20. Te1 n. e5.	Dg5 n. e5.	23. h2—h3.	Dd4—f4.
21. Da4 n. d7.	Ta8—e8.	24. d6 n. c7.	Lb6—f2†
22. Ta1—f1.	De5—d4.	25. Kg1—h1.	Lf2—g3.
	Schwarz droht den	26. Lb2—a3† und gewinnt.	

## Sechszehnte Partie.

Dufresne.	Harrwitz.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.	10. Dd1—c2.	
1. e2—e4.	e7—e5.	Ein starker Zug, der die Dame in eine günstige Angriffsstellung bringt.	
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	10. . . . .	0—0.
3. Lf1—c4.	Lf8—c5.	11. e4—e5.	d6 n. e5.
4. b2—b4.	Lc5 n. b4.	12. d4 n. e5.	Sf6—d5.
5. c2—c3.	Lb4—a5.	13. Tf1—d1.	Lc8—e6.
6. 0—0.		14. Lc4 n. d5.	Le6 n. d5.
Besser ist d2—d4.		15. Sb1—c3.	Sc6—e7.
6. . . . .	La5—b6.	16. Sf3—g5.	Se7—g6.
	Stärker würde Sg8—f6 gewesen sein.	17. Sg5 n. h7.	Kg8 n. h7.
7. d2—d4.	e5 n. d4.	18. Sc3 n. d5.	Dd8—g5.
8. c3 n. d4.	d7—d6.	19. Td1—d3.	c7—c6.
9. Lc1—b2.		20. Td3—h3†	Kh7—g8.
Weiss droht mit d4—d5, wodurch der Springer c6 und der Bauer g7 angegriffen wird.		21. Th3—g3.	Dg5—h4.
9. . . . .	Sg8—f6.	22. Sd5—f6†	
		Der entscheidende Zug.	



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
22. . . . .	g7 n. f6.	27. Kg1—h1.	
23. Tg3 n. g6†	f7 n. g6.	Er droht Dh4—f2—g2 Matt.	
24. Dc2 n. g6†	Kg8—h8.	27. . . . .	Dh4—g4.
25. e5 n. f6.	Tf8—f7.	28. Ta1—g1.	Lb6 n. f2.
	Der einzige, das Matt aufhaltende Zug.	29. Df7—e8.	
		Der richtige Zug.	
26. Dg6 n. f7.	Ta8—g8.	29. . . . .	Kh8—h7.
		30. f6—f7.	Aufgegeben.

## Siebzehnte Partie.

Morphy.	Stamptou.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.	9. Sb1—c3.	Sg8—f6.
1. e2—e4.	e7—e5.	10. e4—e5.	d6 n. e5.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	11. Lc1—a3.	Lc8—g4.
3. Lf1—c4.	Lf8—c5.	12. Dd1—b3.	Lg4—h5.
4. b2—b4.	Lc5 n. b4.	13. d4 n. e5.	Sf6—g4.
5. c2—c3.	Lb4—c5.	14. Ta1—d1.	Dd8—c8.
6. 0—0.	d7—d6.	15. e5—e6.	f7—f6.
7. d2—d4.	e5 n. d4.	16. Db3—b5.	Lh5—g6.
8. c3 n. d4.	Lc5—b6.	17. Lc4—d5.	Aufgegeben.

## Achtzehnte Partie.

Anderßen.	Paulsen.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.	18. f2—f4.	Se5—g6.
1. e2—e4.	e7—e5.	19. Le2—d3.	b6—b5.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	20. Dd1—h5.	Dd8—b6.
3. Lf1—c4.	Lf8—c5.		Der entscheidende Zug.
4. b2—b4.	Lc5 n. b4.	21. Kg1—h1.	c5—c4.
5. c2—c3.	Lb4—c5.	22. Ld8—c2.	Db6—e3.
6. 0—0.	d7—d6.	Die Partie wird nun reich an ebenso verwickelten, wie interessanten Combinationen.	
7. d2—d4.	e5 n. d4.	23. Ta1—d1.	c4—c3.
8. c3 n. d4.	Lc5—b6.		Mit diesem Zuge ge-
9. h2—h3.	Sc6—a5.	winnt Schwarz eine Figur.	
An dieser Stelle kann Schwarz keinen bessern Zug als diesen machen, der dem Angriffe des Weissen ein Ziel setzt.		24. Tf1—f3.	De3—e2.
10. Lc4—d3.	Sg8—e7.	25. e4—e5.	
11. d4—d5.	0—0.	Es droht mit Sg6 n. f4 der Verlust der Dame.	
12. Sb1—c3.	Se7—g6.	25. . . . .	c3 n. b2.
13. Sc3—a4.	c7—c5.	26. e5—e6.	b2—b1 D.
14. Sa4 n. b6.	a7 n. b6.	27. Td1 n. b1.	De2 n. d2.
15. Lc1—b2.	f7—f6.	28. Lc2—f5.	Ld7—e8.
16. Sf3—d2.	Sg6—e5.	29. Tb1—f1.	Sa5—c4.
17. Ld8—e2.	Lc8—d7.	30. Tf3—d3.	Dd2—b2.
		31. Td3—g3.	Ta8 n. a2.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
32. Tf1—f3.	Sc4—d2.	35. Tg3 n. f3.	Ta2 n. g2 †
33. e6—e7.	Db2—c1 †	36. Kh2 n. g2.	Sg6 n. f4 †.
34. Kh1—h2.	Sd2 n. f3 †	Aufgegeben.	

## Neunzehnte Partie.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	11. d4—d5.	Sc6—a5.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	12. Lc4—d3.	0—0.
3. Lf1—c4.	Lf8—c5.	13. Sb1—c3.	f7—f6.
4. b2—b4.	Lc5 n. b4.	Um das Vordringen des Bauern e4 zu verhindern.	
5. c2—c3.	Lb4—c5.	14. Kg1—h1.	Se7—g6.
6. 0—0.	d7—d6.	15. Sc3—e2.	Sg6—e5.
7. d2—d4.	e5 n. d4.	16. Sf3 n. e5.	f6 n. e5.
8. c3 n. d4.	Lc5—b6.	17. f2—f4.	e5 n. f4.
9. h2—h3.	h7—h6.	18. Se2 n. f4.	Lb6—e3.
Eine bessere Fort- setzung findet man in der 18. Partie.		19. Sf4—e6.	Lc8 n. e6.
10. Lc1—a3.		20. d5 n. e6.	Dd8—e7.
Lc1—b2 scheint an dieser Stelle natür- licher.		21. Tf1—f5.	Sa5—c6.
10. . . . .	Sg8—e7.	22. Dd1—e2.	Le3—d4.
		23. Ta1—f1.	Ld4—f6.



24. e4—e5.

Ein sehr wohl berechneter Zug; denn nähme Sc6—e5, so folgte Tf5 n. e5 und auf Lf6 n. e5 gewänne dann Weiss durch De2 n. e5.

24. . . . .

25. De2—e4.

26. Tf5 n. f6.

Lf6 n. e5.

Tf8—f6.

g7 n. f6.

Schwarz kann nur

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
mit dem Bauer nehmen, dann sonst würde ein Matt in zwei Zügen unausbleiblich sein.		38. Lf5—h7 †	Kg8—h8.
27. La3—c1.	De7—g7.	39. Lh7—g6.	Lf8—e7.
28. De4—h4.	Dg7—g3.	40. Lg5—c1.	Le7—f6.
29. Dh4 n. g3.	Le5 n. g3.	41. h5—h6.	c7—c5.
30. Tf1 n. f6.	Sc6—e7.	42. g2—g4.	
31. Lc1—h6.	Lg3—e5.	Die Verbindung der beiden Freibauern entscheidet die Partie.	
32. Tf6—f7.	Ta8—e8.	42. . . . .	c5—c4.
33. Lh6—g5.	Se7—d5.	43. g4—g5.	Lf6—e5.
34. Ld3 n. h7 †	Kg8—h8.	44. Lg6—f5.	Sd5—e7.
35. Lh7—f5.	Le5—g7.	45. Lf5—b1.	b7—b5.
	Um Lg5—h6 zu verhindern.	46. g5—g6.	Se7 n. g6.
36. h3—h4.	Kh8—g8.	47. Lb1 n. g6.	d6—d5.
37. h4—h5.	Lg7—f8.	48. e6—e7 und gewinnt.	

## Zwanzigste Partie.

Körsi.	Spén.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. e2—e4.	e7—e5.	19. Te1 n. e4.	
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	Der Thurm c6 kann keinen vortheilhaften Abzug machen, weil Dd7—g4 droht:	
3. Lf1—c4.	Lf8—c5.	19. . . . .	Dd7—f5.
4. b2—b4.	Lc5 n. b4.	20. f2—f3.	a7—a6.
5. c2—c3.	Lb4—c5.	Viel besser und einfacher wäre hier b7 n. c6. Denn auf 21) Da4—	
6. 0—0.	d7—d6.	a6 †, Kc8—b8 und 22) Lb5 n. c6, deckt Schwarz mit Df5—c8 das Matt und gewinnt.	
7. d2—d4.	e5 n. d4.	21. Tc6—c1.	Kc8—b8.
8. c3 n. d4.	Lc5—b6.	22. Lb5—e8.	
9. Lc1—b2.	Sg8—f6.	Dieser Zug ist zwecklos.	
10. Sb1—d2.	d6—d5.	22. . . . .	c7—c6.
11. e4 n. d5.	Sf6 n. d5.	Schwarz benutzt den Fehler des Weissen sehr geschickt.	
12. Tf1—e1 †	Lc8—e6.	23. Le8—f7.	
13. Lb2—a3.	Dd8—d7.	Ein Opfer des Läufers gegen die Bauern c6 und b7 würde wohl auch wegen des eventuellen Rückzuges der schwarzen Dame keinen Erfolg haben.	
14. Lc4—b5.	f7—f6.	23. . . . .	Sd5—c3.
In dieser Stellung ist dieser sonst häufig so gefährliche Zug unumgänglich notwendig.		Dieser Zug ist die Eröffnung einer Combination von besonderer Tiefe und Schönheit.	
15. Sd2—e4.	0—0—0.		
16. Ta1—c1.	Le6—g4.		
17. Dd1—a4.	Lg4 n. f3.		
18. Tc1 n. c6.			
18. . . . .	Lf3 n. e4.		





Weiss.

Schwarz.

Weiss.

Schwarz.

24. Tc1 n. c3.

Df5 n. e4.

27. Da4 n. a6†

b7 n. a6.

25. f3 n. e4.

Td8 n. d4.

28. Ld6—c5.

Lb6 n. c5.

Hiermit wird die Dame nicht nur zurück  
erobert, sondern auch die Qualität gewonnen.

29. Tc3 n. c5.

Ka7—b6.

26. La3—d6†

Kb8—a7.

Weiss giebt die Partie auf.

### Einundzwanzigste Partie.

Die ersten 11 Züge wie in der vorhergehenden Partie.



Erstl.	Spén.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.	14. Tf1—e1.	Ke8—f7.
12. Lb2—a3.	Lc8—e6.	15. Se4—d6†	
13. Sd2—e4.	f7—f6.	Elegant gespielt, besser als Se4—g5†.	
In dieser Stellung		15. . . . .	c7 n. d6.
compromittirt f7—f6 die Partie.		16. Te1 n. e6.	Kf7 n. e6.



17. Lc4 n. d5†	Ke6—d7.	23. Sf3—d4.	Te8—e5.
so würde Matt in wenigen Zügen erfolgen.	Nähme er den Läufer,		Den Springer zu
18. Ta1—c1.	Ta8—c8.		nehmen, wäre tödtlich, wegen des Zusammen-
19. Dd1—a4.	g7—g6.		spiels der Dame und des Thurms nach der
	Um ein etwa später	24. Sd4—b5†	Te5 n. b5.
auf g4 zu gebendes Schach pariren zu können.		25. Da4 n. b5.	Dd8—e7.
20. Ld5 n. c6†	b7 n. c6.	26. Tc1—d1.	Tc8—d8.
21. d4—d5.	Th8—e8.	27. Db5—a6.	Kc7—b8.
22. d5 n. c6†	Kd7—c7.	28. Kg1—f1 und gewinnt.	

## Zweiundzwanzigste Partie.

Die ersten 12 Züge wie in der 19. Partie.

Erstl.	Spén.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.	17. Sg1 n. f3.	c7—c6.
13. Sb1—c3.	Tf8—e8.	18. Dd1—d2.	c6 n. d5.
14. Kg1—h1.	Se7—g6.	19. e4 n. d5.	Lc8—d7.
15. Sc3—e2.	Sg6—h4.	20. La3—b2.	Ta8—c8.
16. Se2—g1.	Sh4 n. f3.	21. Ta1—c1.	Lb6—c5.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
22. Ld3—b1.		27. Lb1—a2.	Kg8—h7.
Dd2—d3—c3, wodurch die Partie gewonnen würde, vorbereitend.		28. f2—f4.	Tc8—c7.
22. . . . .	f7—f5.	29. Dd2—d3.	Kh7—h8.
23. Sf3—d4.	Tc8—f8.	30. Tf1—f3.	Tc7—e7.
24. Sd4—e6.	Ld7 n. e6.	31. g2—g4.	
25. d5 n. e6.	Sa4—c6.	Nimmt Schwarz den Bauer, so ist durch La2—b1 das Matt auf h7 nicht mehr zu hindern.	
26. a2—a3.	Dd8—h4.		



31. . . . .	Lc5—d4.	44. Te3—f3.	
Schwarz sucht sich durch das Opfer einer Figur von der Heftigkeit des Angriffs zu befreien.		Dieser elegante Zug, der den Bauer e6 scheinbar en prise lässt, rechtfertigt die vorhergegangenen Manöver des Weissen.	
32. Lb2 n. d4.	Sc6 n. d4.	44. . . . .	Kh7—g6.
33. Dd8 n. d4.	f5 n. g4.	45. Tc8—g8†	Kg6—h7.
34. Dd4—f2.	Dh4—h5.	46. Tg8—g3.	Kh7—h8.
35. Tf3—g3.	d6—d5.	47. Lb1 n. f5.	d5—d4.
36. Tc1—e1.	Tf8—f6.	48. Lf5—h3.	Tf6 n. f3.
37. Tg3—e3.	g4 n. h3.	49. Tg3 n. f3.	Kh8—g7.
38. La2—b1.	Dh5—g4.	50. Tf3—d3.	Kg7—f6.
39. Te1—c1.	g7—g6.	51. Td3 n. d4.	b7—b5.
40. Tc1—c8†	Kh8—h7.	52. Kg2—f3.	a7—a5.
41. f4—f5.	Dg4—g2†	53. Td3—d7.	b5—b4.
42. Df2 n. g2.	h3 n. g2†	54. a3 n. b4.	a5—a4.
43. Kh1 n. g2.	g6 n. f5.		

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
55. Td7—d3.	Te7—b7.	58. Lh3—f5 †.	Kg6—g5.
56. Td8—d7.	Tb7 n. b4.	59. e6—e7.	
57. Td7—f7 †	Kf6—g6.		Verloren.

## Dreiundzwanzigste Partie.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	17. Sd2 n. e4.	Sd7—e5.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	18. Sf3 n. e5.	d6 n. e5.
3. Lf1—c4.	Lf8—c5.	19. Dd1—d3.	Lc8—f5.
4. b2—b4.	Lc5 n. b4.	20. Lb2—a3.	De7—h4.
5. c2—c3.	Lb4—c5.	21. Dd3—g3.	Dh4 n. g3.
6. 0—0.	d7—d6.	22. f2 n. g3.	Tf8—f7.
7. d2—d4.	e5 n. d4.	23. Se4—g5.	h6 n. g5.
8. c3 n. d4.	Lc5—b6.	24. Lb1 n. f5.	Kg8—h8.
9. h2—h3.	h7—h6.	25. Lf5—e6.	Tf7 n. f1 †
10. Lc1—b2.	Sg8—f6.	26. Tc1 n. f1.	Sa5—c4.
11. d4—d5.	Sc6—a5.	27. La3—f8.	
12. Lc4—d3.	0—0.		Um demnächst Tf1—f7 zu ziehen.
13. Sb1—d2.	Sf6—d7.	27. . . . .	Sc4—d6.
14. Kg1—h1.	Dd8—e7.	28. Lf8—e7.	Ta8—e8.
15. Ta1—c1.	f7—f5.	29. Le7 n. g5.	
16. Ld3—b1.			Ein Fehler.
		29. . . . .	Sd6—e4.

Auf e4 n. f5 würde Sd7—c5 mit Vortheil erfolgen.

16. . . . . f5 n. e4.

Durch diesen Zug, wie aus dem Folgenden hervorgeht, ist die Qualität oder eine Figur gewonnen.





Weiss.  
30. Lg5—h4.  
31. Kh1—h2.

Schwarz.  
g7—g5.  
g5 n. h4.

Weiss.  
32. g3 n. h4.  
Weiss giebt die Partie auf.

Schwarz.  
Lb6—f2.

### Vierundzwanzigste Partie.

Kécsi.  
Weiss.  
1. e2—e4.  
2. Sg1—f3.  
3. Lf1—c4.  
4. b2—b4.  
5. c2—c3.  
6. 0—0.  
7. d2—d4.  
8. c3 n. d4.  
9. Sb1—c3.

Sjén.  
Schwarz.  
e7—e5.  
Sb8—c6.  
Lf8—c5.  
Lc5 n. b4.  
Lb4—c5.  
d7—d6.  
e5 n. d4.  
Lc5—b6.

Weiss.  
9. . . . .  
10. Dd1—a4.  
Auf Lg4 n. f3 würde d4—d5 mit Vortheil folgen.  
11. d4—d5.  
12. Sc3—e2.  
13. g2 n. f3.  
14. f3—f4.  
15. Da4—c2.  
16. Se2—g3.  
17. Lc1—b2.

Schwarz.  
Lc8—g4.  
Ke8—f8.

Um den Springer nachher über d7 zu entwickeln.

Sc6—b8.  
Um den Springer

Lg4 n. f3.  
Sb8—d7.  
Sg8—f6.  
Dd8—e7.  
Ta8—e8.

Hier geschah in den vorhergehenden Partien Lc1—b2 oder Lc1—a3. Auch h2—h3 ist ein guter, einengender Zug; ebenso bringt Sb1—c3 eine wichtige Figur in's Spiel. Es lässt sich kaum entscheiden, welcher Angriff den Vorzug verdient.

Die Partie ist jetzt zu ihrer Krisis gelangt. Die Stellung des Schwarzen ist sehr ungünstig.



Nähme Sf6—e4, so folgte Lb2 n. g7† mit auf f5 drohendem Schach der Dame u. dem König.

17. . . . . Th8—g8.  
18. Ta1—e1. g7—g6.

19. e4—e5. Sf6—g4.  
20. h2—h3. De7—h4.  
21. Kg1—g2. Sg4 n. f2.

Schwarz will zwei kleine Figuren für den

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
Thurm und einen Bauer geben, da er bereits im Mehrbesitz eines solchen ist, und ausserdem durch diesen Tausch sich vom Angriffe zu befreien hofft.		Sd7 n. e5 mit nachfolgendem Dh4 n. c4 wäre vielleicht nicht übel gewesen.	
22. Tf1 n. f2.	Lb6 n. f2.	24. Lb2—a3†	Te8—e7.
23. Dc2 n. f2.	d6 n. e5.	25. La3 n. e7†	Kf8 n. e7.
Ein starker Fehler, denn auf Lb2—a3† kann der schwarze König nicht nach g7 ziehen, weil sonst die Dame verloren ginge.		26. Kg2—h2.	Ke7—f8.
		27. f4 n. e5.	Dh4 n. c4.
		28. e5—e6.	f7—f5.
		29. e6 n. d7.	Aufgegeben.

## Fünfundzwanzigste Partie.

Die ersten 10 Züge wie in der vorhergehenden Partie.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
11. d4—d5.	Sc6—e7.	15. . . . .	h5—h4.
12. Lc1—a3.	Se7—g6.	16. Sg3—f5.	De7 n. e4.
Diese Bewegungen des Damenspringers scheinen für Schwarz vorteilhafter zu sein. (s. vor. Partie).		17. Sf5 n. d6.	
13. Sc3—e2.	Dd8—e7.	17. . . . .	c7 n. d6.
14. Se2—g3.	h7—h5.	18. La3 n. d6†	Sg8—e7.
15. Kg1—h1.		19. Ta1—e1.	De4—f5.
Ein schwacher Zug, der die Partie compromittirt.		20. Sf3—e5.	
		Da4—a3 wäre besser gewesen.	



- | Weiss.  | Schwarz. | Weiss.         | Schwarz.  |
|---|----------|----------------|-----------|
| 20. . . . .   | h4—h3.   | 21. Lc4—d3.    | h3 n. g2† |
| Das Vordringen dieses Bauern macht den Angriff des Schwarzen unwiderstehlich. |          | 22. Kh1 n. g2. |           |



- |                |            |                |              |
|----------------|------------|----------------|--------------|
| 22. . . . .    | Lg4—f3†    | 25. Ld6 n. a3. | Ta8--d8      |
| 23. Se5 n. f3. | Df5 n. d3. |                | und gewinnt. |
| 24. Da4—a3.    | Dd3 n. a3. |                |              |



**Sechszundzwanzigste Partie.**

Anderssen. Weiss.	Kipping. Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	8. 0—0.	d7—d6.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	9. d4—d5.	Sc6—e7.
3. Lf1—c4.	Lf8—c5.	10. e4—e5.	d6 n. e5.
4. b2—b4.	Lc5 n. b4.	11. Sf3 n. e5.	Dd8—d6.
5. c2—c3.	Lb4—c5.	12. Dd1—e2.	Lb6—d4.
6. d2—d4.	e5 n. d4.	13. Lc1—f4.	Lc8—f5.
7. c3 n. d4.	Lc5—b6.	In dieser Stellung ist die Partie für Schwarz nicht mehr zu halten.	



14. Lc4—b5 †	c7—c6.	19. Lb5—a6 †	Kb7—a8.
15. d5 n. c6.	0—0—0.	20. De2—f3 †	Se7—d5.
16. c6 n. b7 †	Kc8 n. b7.	21. Ta1—b1.	Schwarz giebt die
17. Sb1—d2.	Ld4 n. e5.	Partie auf.	
18. Lf4 n. e5.	Dd6 n. d2.		

**Siebenundzwanzigste Partie.**

Kécsi. Weiss.	Sjén. Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	7. d2—d4.	e5 n. d4.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	8. c3 n. d4.	Lc5—b6.
3. Lf1—c4.	Lf8—c5.	9. Lc1—b2.	Sg8—f6.
4. b2—b4.	Lc5 n. b4.	10. Sb1—d2.	0—0.
5. c2—c3.	Lb4—c5.	11. e4—e5.	Sf6—e8.
6. 0—0.	d7—d6.	12. Dd1—c2.	
Ein guter Platz für die Dame, welche			

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
hier, von den kleinen Figuren des Gegners unbehindert, mit gefährlichen Angriffen droht.		20. . . . .	Lg4 n. f5.
12. . . . .	d6 n. e5.	21. Tf1—d1.	
13. d4 n. e5.	Kg8—h8.	Weiss glaubt die jetzt ungünstige Position des schwarzen Springers vorthellhaft ausbeuten zu können.	
14. a2—a3.		21. . . . .	f7—f6.
Um den Springer von b4 abzuhalten. Der Zug ist jedoch schwach, viel stärker wäre z. B. Ta1—d1.		22. Td4—d8.	Ta8 n. d8.
14. . . . .	Sc6—d4.	23. Td1 n. d8.	f6 n. e5.
15. Sf3 n. d4.	Lb6 n. d4.	24. Sf3—g5.	g7—g6.
16. Lb2 n. d4.	Dd8 n. d4.	25. Lc4—f7.	h7—h6.
17. Sd2—f3.	Dd4—f4.	26. Sg5—f3.	Tf8 n. f7.
18. Ta1—d1.	Lc8—g4.	27. Td8 n. e8†	Kh8—g7.
19. Td1—d4.	Df4—f5.	28. Sf3 n. e5.	Tf7—f8.
20. Dc2 n. f5.		29. Te8 n. f8.	Kg7 n. f8 und
Lc4—d3 wäre richtiger gewesen.		gewinnt.	

## Achtundzwanzigste Partie.

Mac Donnell.	de la Bourdonnais.	Weiss.	Schwarz.
Schwarz.	Weiss.	12. d5—d4.	Sc3—a4.
1. e7—e5.	e2—e4.	13. Sf6 n. e4.	Sg1—f3.
2. Sg8—f6.	Sb1—c3.	14. d4—d3.	c2 n. d3.
3. Lf8—c5.	Lf1—c4.	15. Lc5 n. f2†	Ke1—d1.
4. b7—b5.	Lc4 n. b5.	16. Tf8—e8.	Kd1—c2.
5. c7—c6.	Lb5—c4.	17. Sb8—a6.	a2—a3.
6. 0—0.	d2—d3.	18. Ta8—c8†	Lb3—c4.
7. d7—d5.	e4 n. d5.	19. Tc8 n. c4†	d3 n. c4.
8. c6 n. d5.	Lc4—b3.	20. Se4—c5.	De2—d1.
9. h7—h6.	h2—h3.	21. Lb7—e4†	Kc2—c3.
10. Lc8—b7.	Dd1—e2.	22. Dd8—f6†	Sf3—d4.
Eine sehr mangelhafte Vertheidigung.		23. Lf2 n. d4†	Kc3—d2.
11. e5—e4.	d3 n. e4.	24. Df6—f4†	Kd2—e1.
		25. Df4—f2†	Matt.

## Neunundzwanzigste Partie.

Mac Donnell.	de la Bourdonnais.	Weiss.	Schwarz.
Schwarz.	Weiss.	6. 0—0.	Lc4—b3.
1. e7—e5.	e2—e4.	7. d7—d5.	e4 n. d5.
2. Sg8—f6.	Sb1—c3.	8. c6 n. d5.	d2—d3.
3. Lf8—c5.	Lf1—c4.	9. h7—h6.	h2—h3.
4. b7—b5.	Lc4 n. b5.	10. Lc8—b7.	Dd1—e2.
5. c7—c6.	Lb5—c4.	11. e5—e4.	d3 n. e4.

Weiss.  
 12. Lb7—a6.  
 13. Tf8—e8.  
 14. d5 n. e4.  
 15. Sb8—c6.

Schwarz.  
 De2—f3.  
 Lc1—d2.  
 Df3—f4.  
 0—0—0.

Weiss.  
 16. Sc6—d4.  
 17. Lc5—d6.

Schwarz.  
 Ld2—e3.  
 Td1 n. d4.

Weiss muss die Qualität geben, denn, zöge die Dame nach h4, so würde sie mit Sd4—f5 erobert werden.



18. Ld6 n. f4.  
 19. Lf4 n. e3†  
 20. Ta8 n. d8.  
 21. Td8—d6.  
 22. g7—g6.  
 23. Kg8—g7.  
 24. Te8—e5.  
 25. Sf6—e8.  
 26. La6 n. b5.  
 27. a7—a6.  
 28. Td6 n. a6.  
 29. Ta6—f6.  
 30. Tf6—f2†  
 31. Tf2—h2.  
 32. h6—h5.  
 33. Te5 n. h5.  
 34. Se8—f6.  
 35. Th2 n. h3.

Td4 n. d8.  
 f2 n. e3.  
 Sg1—e2.  
 Se2—d4.  
 g2—g4.  
 Th1—g1.  
 a2—a4.  
 Sc3—b5.  
 a4 n. b5.  
 b5 n. a6.  
 Kc1—d2.  
 c2—c4.  
 Kd2—c3.  
 Tg1—g3.  
 g4 n. h5.  
 Lb3—a4.  
 Sd4—c2.  
 Tg3—g2.

36. Kg7—f8.  
 37. Kf8—e7.  
 38. Th3—h2.  
 39. Th2—d2†  
 40. Td2—d3†  
 41. Th5—h2.  
 42. Sf6—d7.  
 43. Td3 n. e3.  
 44. Sd7—c5.  
 45. Ke7—d6.  
 46. Te3—f3.  
 47. e4—e3.  
 48. e3—e2.  
 49. Sc5—a4†  
 50. Tf3—f1†  
 51. Tf1 n. e1†  
 52. Sa4 n. b6

b2—b4.  
 Kc3—d4.  
 Tg2—g1.  
 Kd4—c3.  
 Kc3—b2.  
 b4—b5.  
 Tg1—a1.  
 La4—b3.  
 Ta1—a7†  
 Lb3—a2.  
 Ta7—a8.  
 Ta8—e8.  
 b5—b6.  
 Kb2—c1.  
 Sc2—e1.  
 Kc1—c2.

und gewinnt.

## Dreissigste Partie.

de la Bourdonnais.

Mac Donnell.

Weiss.

Schwarz.

Weiss.

Schwarz.

1. e2—e4.

e7—e5.

16. Dd1—b3.

h7—h6.

2. Sg1—f3.

Sb8—c6.

17. a2—a4.

Ta8—b8.

3. Lf1—c4.

Lf8—c5.

Auf a7—a5 geschieht  
d5—d6.

4. b2—b4.

Lc5 n. b4.

18. a4—a5.

Lb6—c5.

5. c2—c3.

Lb4—a5.

19. Lc4—d3.

6. 0—0.

d7—d6.

Um den Springer d2 in's Spiel bringen  
zu können.

7. d2—d4.

e5 n. d4.

8. c3 n. d4.

La5—b6.

9. d4—d5.

Diese Fortsetzung des Angriffs, deren d. l. B.  
sich mit Vorliebe bediente, gilt jetzt wieder  
als einer der stärksten.

9. . . . .

Sc6—e7.

10. e4—e5.

Se7—g6.

11. Lc1—b2.

d6 n. e5.

12. Lb2 n. e5.

Sg8—f6.

13. Le5 n. f6.

Dd8 n. f6.

14. Tf1—e1†

Ke8—f8.

15. Sb1—d2.

Lc8—f5.

19. . . . .

Sg6—f4.

20. Ld3 n. f5.

Df6 n. f5.

21. Sd2—e4.

Df5—g4.

22. g2—g3.

Sf4—h3†

23. Kg1—g2.

Lc5—d6.

24. Se4 n. d6.

c7 n. d6.

25. Ta1—a4.

Um den Springer h3 zu erobern.

25. . . . .

Dg4—d7.

26. Ta4—h4.

g7—g5.

Dieser Zug rettet den  
Springer.

27. Th4 n. h3.

g5—g4.

30. Th4—e4.

28. Th3—h4.

g4 n. f3†

Um diesen Thurm nach e7 zu spielen.

29. Db3 n. f3.

Dd7—b5.

30. . . . .

Th8—h7.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
31. Df3—f5.	Th7—g7.	42. Td2—d3.	Tb4—f4.
32. Te4—e7.	Db5 n. a5.	43. f2—f3.	Tf4—a4.
33. Te7 n. b7.	Da5—d8.	44. Kg2—g3.	Ta4—b4.
	Der Thurm kann nicht genommen werden.	45. h3—h4.	Tb4—a4.
34. Tb7 n. a7.	Dd8—g5.	46. Td7—d8.	Kg6—g7.
35. Df5 n. g5.	Tg7 n. g5.	47. Td3—e3.	Ta4—a6.
36. Te1—e7.	Tg5—f5.	48. Te3—e8.	Tf6—g6.
37. g3—g4.	Tf5—f6.	49. Te8—e7.	Kg7—f6.
38. Te7—e2.	Tb8—b5.	50. Td8—d7.	Tg6—g7.
39. Te2—d2.	Kf8—g7.	51. Te7—e3.	Ta6—b6.
40. Ta7—d7.	Tb5—b4.	52. f3—f4.	
41. h2—h3.	Kg7—g6.		

Das Endspiel wird beiderseits trefflich geführt.



52. . . . .	Tg7—h7.	63. g4—g5.	Ke5 n. f5.
53. h4—h5.	Th7—g7.	64. g5—g6.	Kf5—e6.
54. Kg3—h4.	Tb6—a6.	65. Td7 n. d4.	Tc8 n. c7.
55. Te3—f3.	Ta6—b6.	66. Td4—f4.	Tc7—a7.
56. Tf3—c3.	Tg7—g8.	67. Tf4—f8.	Ta7—a4†
57. Tc3—c6.	Tb6 n. c6.	68. Kh4—g3.	Ta4—a3†
58. d5 n. c6.	Kf6—e6.	69. Kg3—f4.	Ta3—a4†
59. f4—f5†	Ke6—e5.	70. Kf4—e3.	Ta4—a3†
60. c6—c7.	Tg8—c8.	71. Ke3—d4.	Ta3—a4†
61. Td7 n. f7.	d6—d5.	72. Kd4—c3.	Ta4—a3†
62. Tf7—d7.	d5—d4.	73. Kc3—c4.	Ta3—a4†

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
74. Kc4—b3.	Ta4—g4.	89. Tf3—g3.	Tg1—a1.
75. Tf8—h8.	Ke6—f6.	90. Tg3—g4.	Ta1—b1.
76. Th8 n. h6.	Kf6—g7.	91. Tg4—e4.	Tb1—g1.
77. Th6—h7 †	Kg7—g8.	92. Te4—e3.	Kg7—h6.
78. Kb3—c3.	Tg4—h4.	93. Tc3—e7.	Tg1—h1 †
79. Kc3—d3.	Th4—g4.	Hier konnte Schwarz	
80. Kd3—e3.	Tg4—h4.	das Spiel mit Tg1—g4 † unentschieden	
81. Ke3—f3.	Th4—b4.	machen.	
82. Kf3—g3.	Tb4—a4.	94. Kh4—g4.	Th1—g1 †
83. Th7—f7.	Ta4—b4.	95. Kg4—f5.	Tg1—f1 †
84. Tf7—f4.	Tb4—b1.	96. Kf5—e6.	Kh6 n. h5.
85. Kg3—g4.	Tb1—g1 †	97. g6—g7.	Tf1—g1.
86. Kg4—h4.	Kg8—g7.	98. Ke6—f7.	Tg1—f1 †
87. Tf4—f7 †	Kg7—g8.	99. Kf7—e8.	Tf1—g1.
88. Tf7—f3.	Kg8—g7.	100. Ke8—f8 und gewinnt.	

## Einunddreissigste Partie.

de la Bourdonnais.	Mac Donnell.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.	22. f2—f4.	e5 n. f4.
1. e2—e4.	e7—e5.	23. La3—c5.	d4—d3.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	24. Lc5—b6 †	a7 n. b6.
3. Lf1—c4.	Lf8—c5.	Schwarz sucht mit-	
4. b2—b4.	Lc5 n. b4.	telst einer sehr feinen Combination eine Re-	
5. c2—c3.	Lb4—a5.	mise zu erzwingen.	
6. 0—0.	d7—d6.	25. Da4 n. a8 †	Kd8—d7.
7. d2—d4.	e5 n. d4.	26. Da8 n. h8.	f4—f3.
8. c3 n. d4.	La5—b6.	27. g2 n. f3.	d3—d2.
9. d4—d5.	Sc6—e5.	28. Dh8—b8.	Df6 n. f3 †
10. Sf3 n. e5.	d6 n. e5.	29. Tf1 n. f3.	d2—d1 D †
11. Sb1—d2.	Sg8—e7.	30. Kh1—g2.	Dd1—d2 †
12. Sd2—f3.	Dd3—d6.	31. Tf3—f2.	Dd2—g5 †
13. Lc4—b5 †	Lc8—d7.	32. Kg2—f3.	Dg5—f6 †
14. Lb5. n. d7 †	Ke8 n. d7.	33. Kf3—e2.	Df6—b2 †
15. Dd1—a4 †	Kd7—d8.	34. Ke2—f1	Db2—c1 †
16. Lc1—a3.	Dd6—f6.	35. Kf1—e2.	Dc1 b2 †
17. d5—d6.	Se7—c6.	36. Ke2—d3.	Db2—a3 †
18. Ta1—d1.	Sc6—d4.	37. Kd3—e2.	Da3—b2 †
19. Sf3 n. d4.	Lb6 n. d4.	38. Ke2—f3.	Db2—f6 †
20. Kg1—h1.	c7—c5.	39. Kf3—g4.	Df6—g6.
21. Td1 n. d4.	c5 n. d4.	Remis.	



## Zweihunddreissigste Partie.

Ripping.

Auerßen.

Weiss.

Schwarz.

Weiss.

Schwarz.

1. e2—e4.
2. Sg1—f3.
3. Lf1—c4.
4. b2—b4.
5. c2—c3.
6. Dd1—b3.

- e7—e5.
- Sb8—c6.
- Lf8—c5.
- Lc5 n. b4.
- Lb4—a5.

11. Sf3 n. e5.
12. Lc4 n. f7†
13. Sb1—d2.

- De7 n. e5.
- Ke8—f8.

Mit diesem Zuge ist die weisse Partie so günstig entwickelt, dass kaum ein Widerstand von Seiten des Gegners geleistet werden kann.

13. . . . . .

- Sg8—e7.

Es droht Ta1—e1

Eine nicht korrekte Fortsetzung des Angriffs.

den Verlust der Dame.

6. . . . . .

- Dd8—e7.

Dd8—f6 ist stärker.

14. Ta1—e1.

- De5—f6.

7. Lc1—a3.

- d7—d6.

15. Lf7—c4.

- Lc8—f5.

8. d2—d4.

- e5 n. d4.

16. Sd2—e4.

- Lf5 n. c4.

9. 0—0.

- La5—b6.

17. Te1 n. e4.

- d4 n. c3.

10. e4—e5.

- Sc6 n. e5.

18. g2—g3.

Um mit Te4—f4 die Dame zu gewinnen.



18. . . . . .

- g7—g5.

23. Kg1—g2.

19. La3—b4.

Ein feiner Zug, der das vernichtende f2—f4 droht.

Weiss bringt den Läufer auf geschickte Art wieder in das Spiel.

23. . . . . .

- Df6—g6.

Hierdurch wird f2—

19. . . . . .

- Se7—c6.

f4 vorläufig paralysirt.

20. Lb4 n. c3.

- Sc6—e5.

24. f2—f3.

- h7—h5.

21. a2—a4.

- Ta8—e8.

25. Le2—d3.

- Se5 n. d3.

22. Lc4—e2.

- a7—a5.

Denn, wenn die Dame sich von g6 entfernt, kann f3—f4 folgen.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
26. Lc3 n. h8.	Sd3—f4 †	29. f3 n. e4.	Dg6 n. e4 †
27. g3 n. f4.	g5 n. f4 †	30. Db3—f3.	Schwarz giebt nach
28. Kg2—h1.	Te8 n. e4.		einigen Zügen die Partie auf.

**Dreiunddreissigste Partie.**

Anderßen.	Ränge.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.	9. e5 n. f6.	Hier ist Lc4—b5 der richtige Zug.
1. e2—e4.	e7—e5.	9. . . . .	d5 n. c4.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	10. f6. n. g7.	Th8—g8.
3. Lf1—c4.	Lf8—c5.	11. Lc1—g5.	Dd8—d5.
4. b2—b4.	Lc5 n. b4.	12. Sb1—d2.	Lc8—f5.
5. c2—c3.	Lb4—a5.	13. Dd1—a4.	b7—b5.
6. d2—d4.	e5 n. d4.	14. Da4—a3.	La5 n. c3.
7. 0—0.	Sg8—f6.		Ein Fehler, der den
8. e4—e5.	d7—d5.		Verlust der Partie nach sich zieht. Besser wäre 14) Kc8—d7 und später Ta8—e8.



15. Ta1—e1 †	Ke8—d7.	25. Tf4 n. d4.	Tg5 n. g2.
16. Sf3—e5 †	Sc6 n. e5.	26. Kf1—e2.	Tg2—g1.
17. Da3—e7 †	Kd7—c6.	27. Ld2—b4.	Tg1 n. d1.
18. Te1 n. e5.	Dd5—d6.	28. Ke2 n. d1.	Tg7—g6.
19. De7 n. d6 †	c7 n. d6.	29. Td4—f4.	Kc6—b6.
20. Te5 n. f5.	Lc3 n. d2.	30. Tf4 n. f7.	a7—a5.
21. Lg5 n. d2.	Tg8 n. g7.	31. Lb4—d2.	b5—b4.
22. Tf1—d1.	Ta8—e8.	32. Tf7 n. h7.	Kb6—b5.
23. Kg1—f1.	Te8—e5.	33. Th7—b7 †	
24. Tf5—f4.	Te5—g5.		und gewinnt.

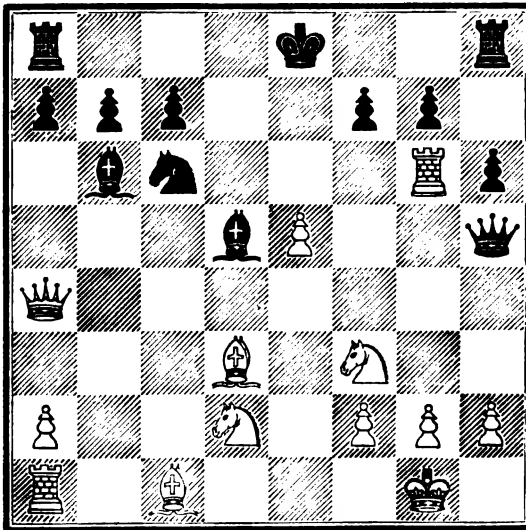
## Vierunddreissigste Partie.

Stannien und Owen. Löwenthal und Sarus.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.
3. Lf1—c4.	Lf8—c5.
4. b2—b4.	Lc5 n. b4.
5. c2—c3.	Lb4—a5.
6. d2—d4.	e5 n. d4.
7. 0—0.	d7—d6.
8. Dd1—b3.	Dd8—f6
9. c3 n. d4.	La5—b6.
10. Lc4—b5.	Lc8—d7.
11. e4—e5.	d6 n. e5.

Weiss.	Schwarz.
12. Tf1—e1.	Sg8—e7.
13. d4 n. e5.	Df6—g6.
14. Lb5—d3.	Dg6—h5.
15. Te1—e4.	Se7—g6.
Hier war wohl Ld7—f5 besser.	
16. Db3—a4.	Ld7—e6.
17. Sb1—d2.	Le6—d5.
18. Te4—g4.	h7—h6.
19. Tg4 n. g6.	

Wenn Schwarz gleich den Thurm nahm, folgte 20) g2—g4, Dh5—h8. 21) Ld3—f1 und die schwarze Dame war verloren.



19. . . . .	Ld5 n. f3.
20. Sd2 n. f3.	f7 n. g6.
21. g2—g4.	Dh5—h3.
22. Ld3 n. g6†	Ke8—d8.
23. Da4—f4.	Sc6—e7.
24. Lg6—f7.	Kd8—c8.
Auf Th8—f8 folgte	
25) Lc1—a3, Tf8 n. f7. 26) Df4 n. f7. 27)	
25. Lc1—a3.	Se7—c6.
26. La3—f8.	

Ein sehr geistreicher Zug, der die Partie

entscheidet; denn spielte Weiss statt dessen 26) Tal—d1, so folgte Sc6—d4. 27) Sf3 n. d4, Dh3 n. a3 und die schwarze Dame ist im Spiele.

26. . . . .	Sc6—d8.
27. Lf8 n. g7.	Sd8 n. f7.
28. Lg7 n. h8.	Sf7 n. h8.
29. Df4—f5†	Kc8—d8.
30. Df5—f6†	Kd8—e8.
31. Df6 n. h8† und Schwarz gab	
nach einigen Zügen die Partie auf.	

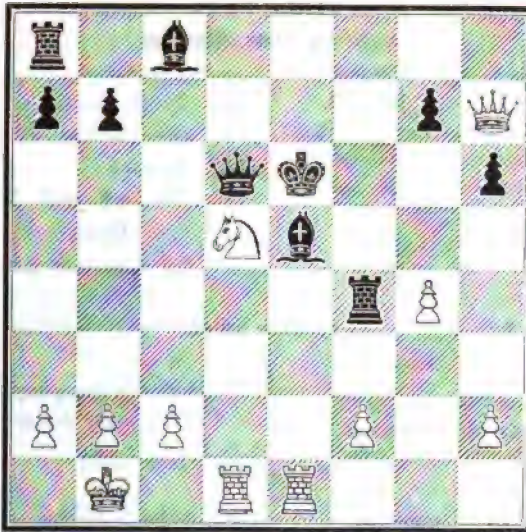
## Das Zwei-Springer-Spiel.

e2—e4. e7—e5.  
Sg1—f3. Sb8—c6.  
Lf1—c4. Sg8—f6.

Dieser Zug, als Erwiderung auf den Läuferzug, characterisirt das Zwei-Springer-Spiel.

### Erstes Spiel.

- | Weiss.  | Schwarz.  | Weiss.  | Schwarz.                            |
|---|---|---|-------------------------------------|
| 1. e2—e4.   | e7—e5.  | 9. . . . .  | c7—c6.                              |
| 2. Sg1—f3.  | Sb8—c6.   | 10. d2—d4.  | Dd8—d6.                             |
| 3. Lf1—c4.  | Sg8—f6.   | 11. f2—f4.  | b7—b5.                              |
| 4. Sf3—g5.  |   | 12. f4 n. e5.   | Dd6—d7.                             |
|   |   | 13. 0—0 und gewinnt in wenigen Zügen.   |                                     |
|   |   | 9. d2—d4.   |                                     |
|   |   | Es ist klar, dass dieser Bauer nicht genommen werden kann, weil Weiss dann mit Df3—e4† den Springer gewinnt. Ueber h7—h6 siehe 2. Spiel, und b7—b5, 3. Spiel. |                                     |
| 4. . . . .  | d7—d5.  | 9. . . . .  | c7—c6.                              |
|   | Springer f6 n. e4 behandelt das 7. Spiel.                     | 10. Lc1—g5.   | h7—h6.                              |
| 5. e4 n. d5.  | Sf6 n. d5.  |   | Würde e5 n. d4 geschehen, so folgt: |
|   | Dieser Zug ist nicht zu empfehlen. Bei weitem besser ist Sc6— | 10. . . . .   | e5 n. d4..                          |
| a5 (4. Spiel.)  |   | 11. 0—0—0.  | d4 n. c3.                           |
| 6. Sg5 n. f7.   |   | 12. Th1—e1†   | Ke6—d6.                             |
| Der stärkste Zug. Würde Weiss Dd1—  |   | 13. Lc4 n. d5.  | c3 n. b2†                           |
| h5 ziehen, so antwortet Schwarz:  |   | 14. Kc1—b1 und gewinnt in wenigen Zügen.  |                                     |
| 6. . . . .  | g7—g6.  | 11. Lg5 n. e7.  | Lf8 n. e7.                          |
| 7. Dh5—f3.  | Dd8 n. g5.  | 12. 0—0—0.  | Th8—f8.                             |
| 8. Lc4 n. d5.   | Sc6—d4.   | 13. Df3—e4.   | Dd8—d6.                             |
| 9. Df3 n. f7†   | Ke8—d8  |   |                                     |
| und Schwarz muss gewinnen.  |   |   | Auf Tf8 n. f2 geschieht:            |
| 6. . . . .  | Ke8 n. f7.  | 13. . . . .   | Tf8 n. f2.                          |
| 7. Dd1—f3†  |   | 14. d4 n. e5.   | Le7—g5†                             |
| Dieses Schach greift den Springer noch einmal an, und nöthigt den König zur Deckung desselben nach e6 zu gehen. |   | 15. Kc1—b1.   | Ke6—e7.                             |
| 7. . . . .  | Kf7—e6.   | 16. e5—e6 und gewinnt.  |                                     |
| 8. Sb1—c3.  | Sc6—e7.   | 14. Th1—e1.   | Tf8—f5.                             |
| Würde der Springer  |   | 15. g2—g4.  | Le7—g5†                             |
| 8) nach b4 gegangen sein, so geschieht:   |   | 16. Kc1—b1.   | Tf5—f4.                             |
| 8. . . . .  | Sc6—b4.   | 17. De4—h7.   | Lg5—f6.                             |
| 9. Dd1—e4.  |   | 18. d4 n. e5.   | Lf6 n. e5.                          |
| Mit diesem Zuge wird c2 gedeckt und daher a2—a3 gedroht.  |   | 19. Lc4 n. d5†  | c6 n. d5.                           |
|   |   | 20. Sc3 n. d5 und gewinnt.  |                                     |

**Zweites Spiel.**

Stellung nach dem 9. Zuge des Weissen im ersten Spiel.



Weiss.

Schwarz.

Weiss.

Schwarz.

9. . . . .

**h7—h6.**

13. Df3—f7.

**Kd7—c7.**

10. 0—0.

**c7—c6.**

Auf Springer 13) d5 n. c3 folgt:

11. Tf1—e1.

**g7—g5.**

13. . . . .

**Sd5 n. c3.**

Wenn Schwarz statt

14. b2 n. c3.

**Dd8—e8.**dessen zieht 11) Ke6—d6, folgt d4 n. e5†  
und im nächsten Zuge e5—e6.

15. Df7—f6.

Lc1—a3 u. gewinnt.

12. Te1 n. e5†

**Ke6—d7.**

14. Lc4 n. d5.

**c6 n. d5.**

15. Sc3 n. d5† und Weiss gewinnt.

12\*

## Drittes Spiel.

Siehe das letzte Diagramm.

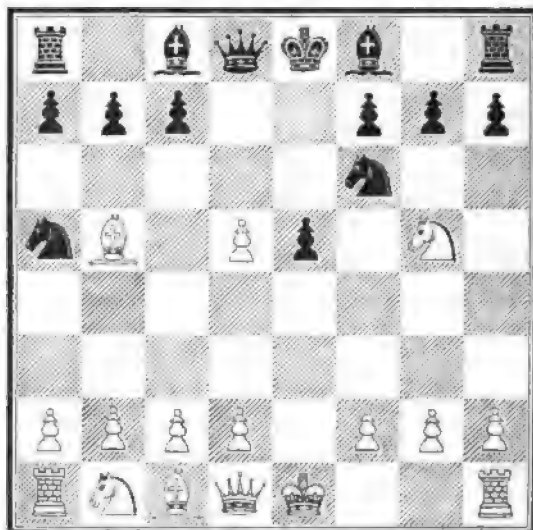
Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.	
9. . . . .	b7—b5.	13. 0—0.	Ke6—d7.	
Dieser Zug beabsichtigt		14. c2—c3.	d4 n. c3.	
mit Aufgabe des Bauern b5 ein Tempo zur		15. b2 n. c3.	Dd7—e8.	
Deckung des Springers d5 zu gewinnen.		16. Tf1—e1 und Weiss hat zwar	eine Figur weniger, jedoch hierfür eine sehr gute Stellung.	
10. Sc3 n. b5.	c7—c6.			
11. Sb5—c3.	e5 n. d4.			
12. Sc3—e4.	h7—h6.			

## Viertes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	besten Vertheidigungszüge gemacht werden, drei Bauern gegen den gewonnenen Springer.	
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	6. Lc4—b5†	Lc8—d7.
3. Lf1—c4.	Sg8—f6.	c7—c6 ist der stärkere	
4. Sf3—g5.	d7—d5.	Zug (siehe 5. Spiel.)	
5. e4 n. d5.	So6—a5.	7. Dd1—e2.	Lf8—d6.
Dieser Zug gewährt jedenfalls eine bei weitem gesicherte Vertheidigung, als Sf6 n. d5, denn, wenn alsdann Sg5 n. f7 geschieht, so wird der schwarze König durch den starken Angriff, den wir in den letzten Spielen erörtert, mitten auf das Brett getrieben, und Schwarz verliert, selbst wenn die		8. Lb5 n. d7†	Dd8 n. d7.
		9. c2—c4.	c7—c6.
		10. b2—b4.	Ld6 n. b4.
		11. De2 n. e5†	Ke8—f8 und
		Schwarz hat das stärkere Spiel.	

## Fünftes Spiel.

Stellung nach dem 6. Zuge des Weissen im vierten Spiel.



- | Weiss.                                     | Schwarz.            | Weiss.                                 | Schwarz.                      |
|--|---------------------|--|-------------------------------|
| 6. . . . .                                 | <b>c7—c6.</b>       | 12. Sg5—e4.                            | Sf6 n. e4                     |
|  | Schwarz giebt hier- |  | und Schwarz steht besser.     |
| mit zwar einen Bauer auf, erhält jedoch    |                     | 8. . . . .                             | h7—h6 am besten.              |
| einen lebhaften Gegen-Angriff.             |                     | 9. Sg5—f3.                             | e5—e4.                        |
| 7. d5 n. c6.                               | b7 n. c6.           | 10. Dd1—e2.                            | Lc8—e6.                       |
| 8. Lb5—a4 am besten.                       |                     | 11. Sf3—e5.                            | Dd8—d4.                       |
| Geschieht hier Dd1—f3, so folgt:           |                     | 12. La4 n. c6†                         | Sa5 n. c6.                    |
| 8. Dd1—f3.                                 | Dd8—c7.             | 13. Se5 n. c6                          |                               |
| 9. Lb5—a4.                                 |                     | oder De2—b5, siehe das folgende Spiel. |                               |
| Es droht c6 n. b5, weil auf. Df3 n. a8 die |                     | 13. . . . .                            | Dd4—c5.                       |
| weisse Dame verloren wäre.                 |                     | 14. De2—a6.                            | Le6—c8 und                    |
| 9. . . . .                                 | Lf8—d6.             |  | gewinnt in den nächsten Zügen |
| 10. d2—d3.                                 | 0—0.                |  | den Springer.                 |
| 11. 0—0.                                   | h7—h6.              |  |                               |

**Sechstes Spiel.**

Stellung nach dem 12. Zuge des Schwarzen im fünften Spiel.



- | Weiss.             | Schwarz.  | Weiss.      | Schwarz.                         |
|--------------------|-----------|-------------|----------------------------------|
| 13. <b>De2—b5.</b> | Lf8—c5.   | 18. Ke1—d1. | Df2 n. g2.                       |
| 14. Db5 n. c6†     | Ke8—e7.   | 19. Db7—a6† | Kd6—c7.                          |
| 15. Dc6—b7†        | Ke7—d6.   | 20. Da6—f1. | Le6—h3 und                       |
| 16. f2—f4.         | e4 n. f3. |             | Schwarz gewinnt die Qualität und |
| 17. Se5 n. f3.     | Dd4—f2†   |             | das Spiel.                       |

**Siebentes Spiel.**

- | Weiss.     | Schwarz. | Weiss.     | Schwarz.          |
|------------|----------|------------|-------------------|
| 1. e2—e4.  | e7—e5.   | 3. Lf1—c4. | Sg8—f6.           |
| 2. Sg1—f3. | Sb8—c6.  | 4. Sf3—g5. | <b>Sf6 n. e4.</b> |

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
5. Lc4 n. f7 †		12. . . . .	Lc8—g4.
Weiss würde mit Sg5 n. e4 wegen d7—d5 nicht gut thun. Ebenso wäre schlecht, mit dem Springer den Bauer f7 zu nehmen. z. B.:		13. Ld5—f3.	Lg4 n. f3.
5. Sg5 n. f7.	Dd8—h4.	14. g2 n. f3.	Kf8—g8 und gewinnt.
6. 0—0 am besten.		5. . . . .	Ke8—e7.
Wenn Weiss g2—g3 oder Dd1—e2 oder Th1—f1 zieht, bekommt Schwarz das bessere Spiel.		6. d2—d3.	Se4—f6.
6. . . . .	Lf8—c5.		Wenn Se4 n. g5 geschieht, so gewinnt Weiss durch Lc1 n. g5 † die Dame gegen drei kleine Figuren. Würde der Springer e4 nach d6 gegangen sein, so antwortet Weiss Sg5—e6 und gewinnt im nächsten Zuge mit Lc1—g5 † die Dame.
7. d2—d4.		7. Lf7—b3.	d7—d5.
Wenn Weiss g2—g3 gezogen hätte, so würde Schwarz mit Se4 n. g3 gewonnen haben.		8. f2—f4.	Lc8—g4.
Auf Sf7 n. h8 hätte Schwarz mit Se4 n. f2 das bessere Spiel bekommen.		9. Dd1—d2.	h7—h6.
7. . . . .	Lc5 n. d4.	10. f4 n. e5.	Sc6 n. e5.
8. Sf7 n. h8.	Se4 n. f2.	11. Dd2—e3.	h6 n. g5.
9. Lc4—f7 †	Ke8—f8.	12. De3 n. e5 †	Ke7—f7.
10. Tf1 n. f2.	Dh4 n. f2 †	13. 0—0.	Lf8—d6.
11. Kg1—h1.	d7—d6.	14. De5 n. d5 †	
12. Lf7—d5.			und muss gewinnen.
Stärker wäre vielleicht Sb1—c3 und auf Lc8—g4, (13) Lc1—e3.			

Aus den vorangegangenen Analysen geht folgendes Resultat hervor:

Nach den Zügen: 1. e2—e4. e7—e5.  
 2. Sg1—f3. Sb8—c6.  
 3. Lf1—c4. Sg8—f6 ist es für Weiss nicht vorthailhaft, den Angriff mit 4. Sf3—g5 fortzusetzen, weil Schwarz antwortet:  
 4. . . . . d7—d5, auf  
 5. e4 n. d5 mit Sc6—a5 die Vertheidigung fortsetzt und auf  
 6. Lc4—b5 † mit c7—c6 zwar einen Bauer aufgibt, jedoch zu einer sehr vorthailhaften Entwicklung gelangt.

Weiss thut am besten, auf

3. . . . . Sg8—f6 mit

4. d2—d4 oder mit Sb1—c3 das Spiel fortzusetzen.

Siehe die Partien 1, 2 und 3.

## Gespielte Partien.

### Erste Partie.

Anfänger.	v. d. Fasa.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. e2—e4.	e7—e5.	4. Sb1—c3.	
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.		Weiss macht diesen Zug, um der Spielart Sf3—g5, d7—d5, e4 n. d5, Sc6—a5 auszuweichen.
3. Lf1—c4.	Sg8—f6.		



- | Weiss.      | Schwarz. |
|-------------|----------|
| 4. . . . .  | Lf8—c5.  |
| 5. d2—d3.   | d7—d6.   |
| 6. Lc1—e3.  | Lc5—b6.  |
| 7. Dd1—e2.  | h7—h6.   |
| 8. h2—h3.   | 0—0.     |
| 9. 0—0.     | Kg8—h7.  |
| 10. Kg1—h2. | Sc6—a5.  |

Schwarz giebt hiermit dem Weissen Gelegenheit, den Springer f3 vortheilhaft von seinem Platze zu entfernen und f2—f4 anzubahnen.

- |                |            |
|----------------|------------|
| 11. Sf3—d2.    | Sa5 n. c4. |
| 12. Sd2 n. c4. | g7—g5.     |

Schwarz beabsichtigt g5—g4 zu spielen und hiermit einen starken Angriff gegen die Rochadeseite des weissen Königs zu richten.

- |                |           |
|----------------|-----------|
| 13. Le3 n. b6. | a7 n. b6. |
| 14. Sc4—e3.    |           |

Der Springer nimmt hier einen guten Platz ein, indem er g5—g4 parirt und vereint mit Springer c3 operiren kann.

- |             |         |
|-------------|---------|
| 14. . . . . | Lc8—e6. |
|-------------|---------|

Vielleicht nicht die stärkste Art den Angriff fortzusetzen.

- |             |  |
|-------------|--|
| 15. Ta1—d1. |  |
|-------------|--|

Zur Vorbereitung von d3—d4 und um die Thürme in's Spiel zu bringen.

- | Weiss.      | Schwarz. |
|-------------|----------|
| 15. . . . . | c7—c5.   |

Hierdurch wird zwar d3—d4 verhindert, jedoch der Punkt d5 für den feindlichen Springer besonders zugänglich gemacht.

- |            |         |
|------------|---------|
| 16. g2—g4. | Kh7—g6. |
|------------|---------|

Schwarz beabsichtigt h6—h5 zu ziehen, und unterstützt den Bauer mit dem Könige.

- |             |  |
|-------------|--|
| 17. De2—f3. |  |
|-------------|--|

Um die Dame in den Mittelpunkt der Verwicklung zu bringen.

- |             |        |
|-------------|--------|
| 17. . . . . | h6—h5. |
| 18. Kh2—g2. |        |

Es wäre nicht gut g4 n. h5† zu spielen, weil der Springer f6 wieder nehmen und sich später auf f4 postiren würde.

- |             |         |
|-------------|---------|
| 18. . . . . | Dd8—d7. |
|-------------|---------|

Es scheint fast, als ob Schwarz den Gewinn des Bauers g4 zu erzwingen glaubt. Dies ist jedoch nicht möglich. Die Dame nimmt auf d7 nicht die beste Stellung ein, indem sie den Läufer einengt und den Springer f6 lediglich dem Schutze des Königs überlässt.



- | Weiss.         | Schwarz.   | Weiss.  | Schwarz.   |
|----------------|--|---|------------|
| 19. Sc3—d5.    | Sf6 n. d5.   | 22. h8 n. g4.   | Le6 n. g4. |
|                | Ein Fehler, der den Verlust einer Figur nach sich zieht. | 23. Se3 n. g4.  | Tf8—g8.    |
| 20. g4 n. h5 † | Kg6—h7.  | alsdann muss der weisse König nach h3 zur Deckung des Springers ziehen und das Spiel hat für Schwarz noch einige Chancen. |            |
| 21. e4 n. d5.  | g5—g4.   | 22. Df3—f6.   |            |
|                | Hiermit wird beabsichtigt:                               | Eine richtig berechnete Bewegung, die dem schwarzen Spiele den Rest giebt.  |            |



- |   |            |  |
|---|------------|--|
| 22. . . . .                               | g4 n. h3 † | lich gleicher Stellung wird jetzt der Läufer gewonnen oder Matt gesetzt. |
| 23. Kg2—h2.                               | Le6—g4.    | 24. . . . .  |
| 24. f2—f3.                                |            | Lg4 n. h5.   |
| Dies ist der entscheidende Zug. Bei ziem- |            | 25. Se3—f5. Schwarz giebt die Partie auf.                                |

## Zweite Partie.

- | Stannion.    | v. d. Casa. | Weiss.                                 | Schwarz.   |
|--------------|-------------|--|------------|
| Weiss.       | Schwarz.    |  |            |
| 1. e2—e4.    | e7—e5.      | 9. Lc4—b3.                             | a7—a5.     |
| 2. Sg1—f3.   | Sb8—c6.     | 10. a2—a4.                             | Le6 n. b3. |
| 3. Lf1—c4.   | Sg8—f6.     | 11. c2 n. b3.                          | h7—h6.     |
| 4. Sb1—c3.   | Lf8—b4.     | 12. Lg5—h4.                            | Dd8—e7.    |
| 5. 0—0.      | 0—0.        | 13. Sf3—e1.                            |            |
| 6. d2—d3.    | d7—d6.      | Um den Angriff mit f2—f4 fortzusetzen. |            |
| 7. Lc1—g5.   | Lb4 n. c3.  | 13. . . . .                            | g7—g5.     |
| 8. b2 n. c3. | Lc8—e6.     | Um f2—f4 zu verhindern.                |            |
|              |             | 14. Lh4—g3.                            | Ta8—d8.    |

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
15. h2—h4.	d6—d5.	24. . . . .	Td8—g8.
16. h4 n. g5.	h6 n. g5.	25. Dg4—d1.	Sh5—f4.
17. Dd1—f3.	d5—d4.	26. g2—g3.	Sf4—h3†
18. c3—c4.		27. Kg1—g2.	Sc6—e7.

Vielleicht hätte Weiss besser gethan, schon jetzt Df3—f5 zu ziehen.

18. . . . .	Kg8—g7.
19. Df3—f5.	Sf6—h5.
20. Se1—f3.	f7—f6.
21. Df5—g4.	Tf8—h8.
22. Sf3—h4.	Kg7—f7.
23. Sh4—f5.	De7—e6.
24. Lg3—h2.	

Weiss beabsichtigt wohl g2—g3 zu ziehen, im Falle der Springer h5—f4 geht.

Wenn Springer f5 den Springer e7 nimmt, so sagt Schwarz in wenigen Zügen Matt.

28. . . . .	Th8—h7.
29. Tf1—h1.	Tg8—h8.
30. Dd1—d2.	De6—b6.
31. Dd2—c2.	Se7—g6.

Das weisse Spiel ist

jetzt nicht mehr zu halten.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
32. c4—c5.	Db6—a6.	38. Kf3—g2.	Th1—h7.
33. Kg2—f3.	Sh3—f4.	39. b3—b4.	a5 n. b4.
34. Lh2 n. f4.	Th7 n. h1.	40. Dc2—b3†	Da6—e6.
35. Ta1 n. h1.	Th8 n. h1.	41. Db3 n. b4.	Kf7—g6.
36. Lf4—d2.	Sg6—f4.	42. Db4 n. b7.	Kg6—g5.
37. Ld2 n. f4.	g5 n. f4.	43. a4—a5.	



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
Auf Kg2—f3 spielt Schwarz wie folgt:		43. . . . .	Kg5 n. g4.
43. Kg2—f3.	Th7—h3†	44. a5—a6.	f4—f3†
44. Kf3—g2.	Kg5 n. g4.	45. Kg2—g1.	De6—a2.
45. f2—f3†	Th3 n. f3.	46. Sf5—e3†	d4 n. e3.
46. Sf5—h6†	Kg4—h5.	47. Db7—c8†	Kg4—h4 und
47. Kg2 n. f3.	De6—h3†	gewinnt.	
48. Kf3—f2 oder e2.	f4—f3 u. gewinnt.		

### Dritte Partie.

Dufresne.	v. d. Casa.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.	Dame mit Vortheil nach f3 gehen kann, ist fraglich. Die Stellung ist jedenfalls für Schwarz günstig.	
1. e2—e4.	e7—e5.	8. . . . .	h7—h6.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	9. Sg5—f3.	e5—e4.
3. Lf1—c4.	Sg8—f6.	10. Dd1—e2.	Lc8—e6.
4. Sf3—g5.	d7—d5.	11. Sf3—e5.	
5. e4 n. d5.	Sc6—a5.		
6. Lc4—b5†	c7—c6.	Der Rückzug des Springers nach g1 wäre korrekter gewesen, doch dürfte in der praktischen Partie, wie die folgenden Combinationen zeigen, die gefährliche Bewegung des Springers nach e5 gewagt werden.	
7. d5 n. c6.	b7 n. c6.	11. . . . .	Dd8—d4.
8. Lb5—a4.		12. La4 n. c6†	Sa5 n. c6.
		13. De2—b5.	

Ob sich jetzt der Läufer besser nach d3, e2 oder f1 zurückziehen soll, oder ob die

Dieser Zug ist unter den obwaltenden



Weiss.

Schwarz.

Umständen der beste. Wenn Weiss den Springer c6 mit dem Springer e5 direct nimmt, so geht durch Dd4—c5 eine Figur verloren.

13. . . . . Lf8—c5.

Le6—d7 ist zu verwerfen wegen Se5 n. c6 und später Db5—e5 †

14. Db5 n. c6 † Ke8—e7.

Weiss.

Schwarz.

15. Dc6—b7 †

Auf Dc6—c7 † ginge Ke7—f8 mit Vortheil.

15. . . . . Ke7—d6.

Das Vordringen des Königs auf die Mitte des Brettes ist in diesem Falle ganz correct.

16. f2—f4.

Weiss hat keinen andern Zug zur Rettung des Springers.



16. . . . . Dd4—f2 †

Dieser Zug ist fehlerhaft. Statt dessen musste e4 n. f3 geschehen, worauf Weiss das Spiel verloren hätte, wie folgende Fortsetzung lehrt:

16. . . . . e4 n. f3.

17. Se5 n. f3. Dd4—f2 †

18. Ke1—d1. Df2 n. g2.

19. Db7—a6 † Kd6—c7.

20. Da6—f1.

gewinnt.

17. Ke1—d1.

Le6—h3 und ge-

winnt.

Df2 n. f4.

Dieser Fehlzug entscheidet die Partie zu Gunsten des Weissen.

18. Db7—c6 † Kd6 n. e5.

19. d2—d4 † Lc5 n. d4.

20. Dc6—c7 † und gewinnt.

### Vierte Partie.

Anderssen.

v. d. Lasa.

Weiss.

Schwarz.

Weiss.

Schwarz.

1. e2—e4.

e7—e5.

5. e4 n. d5.

Sc6—a5.

2. Sg1—f3.

Sb8—c6.

6. Lc4—b5 †

c7—c6.

3. Lf1—c4.

Sg8—f6.

7. d5 n. c6.

b7 n. c6.

4. Sf3—g5.

d7—d5.

8. Lb5—a4.

Lf8—d6.

9. d2—d3.

h7—h6.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
10. Sg5—e4.	Sf6 n. e4.	20. Sc3—a4.	Db6—b7.
11. d3 n. e4.	Lc8—a6.	21. h2—h4.	c6—c5.
Durch diesen Zug bekommt Schwarz ein sehr vortheilhaftes Spiel.		22. Th1—h3.	c5—c4.
12. Sb1—c3.	Ta8—b8.	23. Th3—g3.	La6—b5.
13. La4—b3.	0—0.	24. Sa4—c3.	Lb5—c6.
14. Lc1—d2.	Ld6—c5.	25. Sc3—e2.	Ld4—f2.
15. Dd1—g4.	Kg8—h8.	26. Tg3—f3.	Lf2—c5.
16. 0—0—0.	Lc5—d4.	27. Se2—g3.	c4 n. b3.
Zum Angriff gegen die Rochade.		28. Tf3 n. b3.	Db7—a6.
17. f2—f4.	Sa5 n. b3 †	29. Kc1—b1.	Tb8 n. b3.
18. a2 n. b3.	f7—f6.	30. c2 n. b3.	Da6—d3 †
19. f4—f5.	Dd8—b6.	31. Kb1—c1.	Tf8—c8.
Um später den c-Bauer zum Angriff vorzurücken.		32. Dg4 n. g7 †	Kh8 n. g7.
		33. Ld2 n. h6 †	Kg7 n. h6.
		34. Td1 n. d3.	Lc5—f2 und
		gewinnt.	

## Fünfte Partie.

Stein.	v. d. Lasa.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.	20. Te1 n. e8 †	Lb5 n. e8.
1. e2—e4.	e7—e5.	21. Dd1—e2.	Le8—c6.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	22. De2—e7.	Dd5—f7.
3. Lf1—c4.	Sg8—f6.	23. Ta1—e1.	a7—a6.
4. d2—d4.	e5 n. d4.	24. De7—g5.	h7—h6.
5. e4—e5.	d7—d5.	25. Dg5—g8.	Ta8—e8.
6. Lc4—b5.	Sf6—e4.	26. Te1 n. e8 †	Lc6 n. e8.
7. Sf3 n. d4.	Lc8—d7.	27. h2—h4.	Le8—b5.
8. Lb5 n. c6.	b7 n. c6.	28. h4—h5.	Kg8—h7.
9. 0—0.	Lf8—e7.	29. f2—f4.	Lb5—e2.
10. c2—c4.	0—0.	30. Ld4—e5.	Le2 n. h5.
11. Sb1—c3.	Se4 n. c3.	31. Dg3—d3 †	Df7—g6.
12. b2 n. c3.	Le7—c5.	32. f4—f5.	Dg6—b6 †
13. Lc1—e3.	f7—f6.	33. Kg1—h2.	Db6—b5.
Um dem Thurm die Linie zu öffnen.		34. Dd3—g3.	Db5—d7.
14. Sd4 n. e6.	Ld7 n. c6.	35. Dg3—f4.	Lh5—f7.
15. Le3 n. c5.	Tf8—e8.	36. a2—a4.	Dd7—d1.
16. e5 n. f6.	Dd8 n. f6.	37. Le5 n. c7.	Dd1—h5 †
17. c4 n. d5.	Lc6—b5.	38. Kh2—g3.	Lf7—e8.
18. Lc5—d4.	Df6—f5.	39. Df4—e4.	Le8—d7.
19. Tf1—e1.	Df5 n. d5.	40. f5—f6 †	Ld7—f5.
		41. De4—e7.	Dh5—g6 †

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
42. Kg3—f3.	Dg6 n. f6.	49. Lc7—f4.	Kf7—e6.
43. De7 n. f6.	g7 n. f6.	50. Lf4 n. h6.	Ke6—d5.
44. Kf3—f4.	Kh7—g6.	51. Ke3—d2.	Lf5—d7.
45. g2—g4.	Lf5—c2.	52. Lh6—e3.	Ld7—b5
46. a4—a5.	Kg6—f7.	und das Spiel wurde als unentschieden abgebrochen.	
47. Kf4—e3.	f6—f5.		
48. g4 n. f5.	Lc2 n. f5.		

## Das Damenbauer-Spiel oder das Schottische Gambit.

Nach den Zügen:

1. e2—e4. e7—e5.
2. Sg1—f3. Sb8—c6 kann das Spiel ausser mit
3. Lf1—c4, auch mit
3. d2—d4 fortgesetzt werden.

Dies Spiel wird das Spiel vom Bauer der Dame oder auch das Schottische Gambit genannt, und zwar hat es den letzteren Namen nach einigen Correspondenz-Partien dieser Art, die der Edinburger Schachclub gegen den Londoner siegreich durchgeführt hat.

### Erstes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	Tempo zu gewinnen. Ueber 5) Dd8—f6 u.	
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	5) d7—d6, siehe 2. und 3. Spiel.	
3. d2—d4.	Se6 n. d4.	6. Lf1—c4.	
Dieser Bauer kann auch von dem Bauern e5 genommen werden, eine Spielart, die ebenso sicher ist und zu sehr lebhaften Combinationen führt. Siehe 6. Spiel.		Wenn Weiss Lc1—g5 zöge, so antwortet Schwarz Se7—c6 und hat ein gutes Spiel.	
		6. . . . .	Se7—c6.
4. Sf3 n. d4.		7. Dd4—d5.	Dd8—f6.
Weiss konnte auch den Bauer e5 mit dem Springer nehmen. (4. Spiel.)		Am besten, denn Dd8—e7 würde den Läufer f8 beschränken.	
4. . . . .	e5 n. d4.	8. 0—0.	Lf8—e7.
5. Dd1 n. d4.	Sg8—e7.	Weiss hat ein etwas freieres Spiel.	
	Um mit Se7—c6 ein		

### Zweites Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	6. e4—e5.	Df6—g6.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	7. Sb1—c3.	Dg6—b6.
3. d2—d4.	Sc6 n. d4.	Am besten. Schwarz entwickelt im nächsten Zuge seinen Königs-läufer und die Spiele stehen ungefähr gleich.	
4. Sf3 n. d4.	e5 n. d4.		
5. Dd1 n. d4.	Dd8—f6.		



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
Fehlerhaft wäre es, wenn Schwarz im letzten		10. Sc3—d5.	Dd3—e4 †
Zuge den Bauer c2 genommen hätte:		11. Lc1—e3.	De4 n. g2.
7. . . . .	Dg6 n. c2.	12. Sb5 n. c7 †	Ke8—d8.
8. Lf1—d3.	Lf8—c5.	13. Dc5—f3 †	Kd8 n. c7.
9. Dd4 n. c5.	Dc2 n. d3.	14. Tf1—c1 † und Weiss gewinnt.	

**Drittes Spiel.**

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	10. Dd4—f2.	Sf6—e8.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.		Um mit f7—f5 sich
3. d2—d4.	Sc6 n. d4.		ein freieres Spiel zu verschaffen.
4. Sf3 n. d4.	e5 n. d4.	11. g2—g4.	d6—d5.
5. Dd1 n. d4.	<b>d7—d6.</b>	12. e4 n. d5.	c6 n. d5.
6. Lf1—d3.	Sg8—f6.	13. f4—f5.	b7—b6.
7. 0—0.	Lf8—e7.	14. Lc1—e3.	Lc8—b7.
8. f2—f4.	0—0.	15. Sb1—c3 und Weiss hat das	bessere Spiel.
9. h2—h3.	c7—c6.		

**Viertes Spiel.**

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	5. Lf1—c4.	Sg8—f6.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	Zöge Schwarz:	
3. d2—d4.	Sc6 n. d4.	5. . . . .	d7—d6 so ant-
4. <b>Sf3 n. e5.</b>	Sd4—e6.		wortet Weiss:
Schlecht wäre:		6. Lc4—b5 †	c7—c6.
4. . . . .	Lf8—c5 wegen	7. Se5 n. c6.	b7 n. c6.
5. Lf1—c4.		8. Lb5 n. c6 †	Lc8—d7.
(Fehlerhaft wäre 5) Se5 n. f7, in der Ab-		9. Lc6 n. a8.	Dd8 n. a8 u. die
sicht, etwa auf 5) Ke8 n. f7, 6) Dd1—h5 †			Spiele sind ungefähr gleich. Schwarz könnte
zu geben. Schwarz würde im 5. Zuge den			jedoch auch 5) c7—c6 ziehen, siehe das
Springer nicht mit dem Könige nehmen,			folgende Spiel.
sondern mit der Dame nach h4 gehen.)		6. 0—0.	Lf8—c5.
5. . . . .	Sd4—e6.		Geschieht statt dessen
6. Lc4 n. e6.	f7 n. e6.	6) Sf6 n. e4, so folgt:	
(Schwarz darf nicht		6. . . . .	Sf6 n. e4.
mit dem Bauern d7 nehmen, weil Weiss		7. Se5 n. f7.	Ke8 n. f7.
sonst die Damen tauschen und mit Se5—f7 †		8. Lc4 n. e6 †	Kf7 n. e6.
den Thurm h8 gewinnen würde.)		9. Dd1—g4 † und Weiss gewinnt bei	
7. Dd1—h5 †	g7—g6.	vorzüglicher Stellung den Springer zurück.	
8. Se5 n. g6.	Sg8—f6.	7. Sb1—c3.	0—0 und die
9. Dh5 n. c5 und Weiss hat einen Bauer			Spiele stehen ungefähr gleich.
mehr und das bessere Spiel.			

**Fünftes Spiel.**

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	3. d2—d4.	Sc6 n. d4.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	4. Sf3 n. e5.	Sd4—e6.

- | Weiss.        | Schwarz.      |
|---------------|---------------|
| 5. Lf1—c4.    | <b>e7—c6.</b> |
| 6. Lc4 n. e6. |               |
- Einen sehr energischen Angriff giebt auch folgendes Spiel: (Siehe Partie Cochrane Walker.)
- |   |            |
|---|------------|
| 6. Se5 n. f7.   | Ke8 n. f7. |
| 7. Lc4 n. e6†   | Kf7 n. e6. |
| 9. 0—0. Weiss hat zwar eine Figur weniger, der feindliche König befindet sich |            |

- | Weiss.  | Schwarz.         |
|---|------------------|
| jedoch mitten auf dem Brette und das weisse Spiel ist auf das Beste entwickelt. |                  |
| 6. . . . .  | Dd8—a5†          |
| Läufer nicht nehmen.  | Schwarz darf den |
| 7. Sb1—c3.  | Da5 n. e5.       |
| 8. Le6—b3.  | Lf8—c5.          |
| 9. 0—0. Die Spiele stehen gleich.   |                  |

## Sechstes Spiel.

- | Schwarz.   | Weiss.           |
|------------|------------------|
| 1. e2—e4.  | e7—e5.           |
| 2. Sg1—f3. | Sb8—c6.          |
| 3. d2—d4.  | <b>e5 n. d4.</b> |
- Weiss kann jetzt auf zwei Arten das Spiel fortsetzen, indem entweder sofort der Springer f3 den Bauer d4 nimmt (21. 22. und 23. Spiel) oder aber, indem der Bauer vorläufig noch nicht genommen, vielmehr mit 4) Lf1—c4 eine Reihe starker Angriffszüge unter Preisgabe des Bauern d4 eingeleitet wird. Die letztere Art des Spiels ist die lebhaftere und soll zuerst erörtert werden.
- |            |         |
|------------|---------|
| 4. Lf1—c4. | Lf8—c5. |
|------------|---------|
- Die Ansichten sind darüber verschieden, ob Schwarz statt dieses Zuges nicht besser mit Lf8—b4† giebt, um den gewonnenen Bauer zu behaupten. Siehe 13. bis 20. Spiel. Die Züge 4) d7—d6, (10. Spiel), Sg8—f6 (11. Spiel), und Dd8—f6 (12. Spiel) werden ebenfalls geprüft werden.
- |           |  |
|-----------|--|
| 5. c2—c3. |  |
|-----------|--|

Weiss giebt diesen Bauer, um, wenn er genommen würde, wie folgt, zu spielen:

- |   |            |
|---|------------|
| 5. . . . .                                    | d4 n. c3.  |
| 6. Lc4 n. f7†                                 | Ke8 n. f7. |
| 7. Dd1—d5†                                    | Kf7—e8.    |
| 8. Dd5—b5†                                    | g7—g6.     |
| 9. Dh5 n. c5 und Weiss hat das bessere Spiel. |            |

Weiss könnte übrigens auch mit 5) Sf3—g5 den Angriff fortsetzen, siehe 8. Spiel oder mit 0—0. Letzter Zug ist jedoch für Weiss nicht vortheilhaft, siehe 9. Spiel.

- | Schwarz.  | Weiss.  |
|---|---|
| 5. . . . .  | d4—d3.  |
|   | Ein guter Zug, man bemerke jedoch, dass 5) Sg8—f6 die Stellung des Giuoco piano herbeiführen würde, deren als besonders vortheilhaft für den Nachziehenden Erwähnung geschehen ist. (Siehe Giuoco piano 1. Spiel 6. Zug des Schwarzen.) |
| 6. b2—b4.   | Lc5—b6.   |
| 7. Dd1—b3.  |   |
| Die Fortsetzung b4—b5 behandelt das 7. Spiel.   |   |
| 7. . . . .  | Dd8—f6.   |
|   | Auch Dd8—e7 gewährt eine sichere Vertheidigung.   |
| 8. 0—0.   | d7—d6.  |
| 9. Lc4 n. d3.   | Lc8—e6.   |
| 10. Db3—c2.   |   |
| Wenn statt dieses Zuges 10) c3—c4 geschieht, so antwortet Schwarz Sc6—d4 und bekommt ein gutes Spiel. |   |
| 10. . . . .   | Sg8—e7.   |
|   | Hier würde vielleicht h7—h6 ein etwas gesicherteres Spiel geben.  |
| 11. Lc1—g5.   | Df6—g6.   |
| 12. b4—b5.  | Sc6—e5.   |
| 13. Sf3 n. e5.  | d6 n. e5.   |
| 14. Lg5 n. e7.  | Ke8 n. e7.  |
| 15. Kg1—h1.   | Ta8—d8.   |
| 16. f2—f4.  | e5 n. f4.   |
| 17. Tf1 n. f4 und Weiss hat wohl eine etwas bessere Stellung.   |   |

**Siebentes Spiel.**

Stellung nach dem 6. Zuge des Schwarzen im sechsten Spiel.



- | Weiss.                                      | Schwarz.              | Weiss.                                      | Schwarz.                                       |
|---|-----------------------|---|--|
| 7. <b>b4—b5.</b>                            | Sc6—a5.               | 9. Sf3 n. e5                                | De7 n. e5.                                     |
|   | Am besten. Auf 7) Sc6 | 10. Dd1—b3.                                 | De5—h5.  |
| —e7 gewinnt Weiss mit Dd1—b3. Auf 7)        |                       | 11. e4—e5 u. Weiss hat ein sehr gutes Spiel |  |
| Dd8—e7 gestaltet sich das Spiel, wie folgt: |                       | 8. Lc4 n. d8.                               | d7—d5.   |
| 7. . . . .                                  | Dd8—e7.               | 9. e4 n. d5.                                | Dd8 n. d5.                                     |
| 8. 0—0.                                     |                       | 10. 0—0.                                    | Lc8—e6.  |
| (Geschieht b5 n. c6, so gewinnt De7 n. e4†  |                       |   | Schwarz rochirt später                         |
| und c4.)                                    |                       |   | nach der langen Seite und hat ein gutes Spiel. |
| 8. . . . .                                  | Sc6—e5.               |   |  |

**Achtes Spiel.**

Stellung nach dem 4. Zuge des Schwarzen im sechsten Spiel.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
5. Sf3—g5.	Sg8—h6.	11. Db5—d3.	
Auf Sc6—e5 antwortet Weiss mit denselben Zügen, wie in diesem Spiele und bekommt eine noch bessere Stellung. (Siehe Partie Cochrane Deschappelles.)		Wenn Weiss 11) Db5—b3† zieht, so folgt:	
6. Sg5 n. f7.	Sh6 n. f7.	11. Db5—b3†	Lc8—e6, nimmt jetzt
7. Lc4 n. f7†	Ke8 n. f7.	12. Db3—b7, so folgt	Dd8—d7 und die
8. Dd1—h5†	g7—g6.	weisse Dame wird im nächsten Zuge erobert.	
9. Dh5 n. c5.	d7—d6.	11. . . . .	Kf7—g7.
10. Dc5—b5.	a7—a6.	12. 0—0.	d6—d5.
		13. e4 n. d5.	Dd8 n. d5.
		14. Sb1—c3.	Dd5—f5.
		15. Sc3—e4 und es fragt sich, welches	Spiel das stärkere ist.

## Neuntes Spiel.

Siehe das letzte Diagramm.

5. 0—0.	d7—d6.	7. Sb1 n. c3.	Sg8—e7.
Schwächer wäre Dd8		Zöge Schwarz Lc8—e6,	
—f6. Es geschieht dann:		so geschieht:	
5. . . . .	Dd8—f6.	7. . . . .	Lc8—e6.
6. c2—c3.	d7—d6.	8. Lc4 n. e6.	f7 n. e6.
7. b2—b4.	Lc5—b6.	9. Sf3—g5.	Dd8—d7.
8. Lc1—b2.	Sc6—e5.	Besser als Dd8—c8.	
9. Sf3 n. e5.	d6 n. e5.	10. Dd1—b3.	Ke8—e7.
10. c3 n. d4.	Lb6 n. d4.	oder auch Sc6—d8.	
11. Lb2 n. d4.	e5 n. d4.	11. Db3 n. b7.	Sg8—f6 u. Schwarz
12. e4—e5.	Df6—b6.	hat ein gutes Spiel.	
13. a2—a4.	Sg8—e7.	8. Sf3—g5.	Sc6—e5.
14. a4—a5.	Db6 n. b4.	Schwarz steht mindestens so gut wie Weiss und hat einen Bauer mehr. Man sieht aus diesen beiden Spielen, dass 5) 0—0 eine für Weiss nicht günstige Fortsetzung des Angriffs ist.	
15. Dd1 n. d4.	Se7—c6 u. Schwarz	hat das bessere Spiel.	
6. c2—c3.	d4 n. c3.		
Auch d4—d8 ist nicht fehlerhaft.			

## Zehntes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	Lc8—g4 und ist im Stande den Bauer zu halten. Weiss kann auch vortheilhaft das Spiel mit 5) Sf3 n. d4. fortsetzen.	
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	5. . . . .	d4 n. c3.
3. d2—d4.	e5 n. d4.	Wenn Schwarz statt dieses Zuges Sc6—e5 zieht, so antwortet Weiss c3 n. d4, um, wenn Se5 den Lc4 nimmt, mit Dd1—a4† die Figur zurückzugewinnen.	
4. Lf1—c4.	d7—d6.	6. Sb1 n. c3 und Weiss hat eine	etwas bessere Stellung.
Auch dieser Zug gewährt dem Nachziehenden eine sichere Vertheidigung.			
5. c2—c3.			
Wenn Weiss statt diesen Bauer zu ziehen, rochiren würde, so zieht Schwarz			

## Elftes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	12. c2—c3.	Th8 n. e8†
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	13. Ke1—d1.	Lb4—c5 und
3. d2—d4.	e5 n. d4.	Schwarz hat das bessere Spiel.	
4. Lf1—c4.	<b>Sg8—f8.</b>	a.	
5. Sf3 n. d4 oder a.	Sf6 n. e4.	5. e4—e5.	d7—d5.
6. Lc4 n. f7†	Ke8 n. f7.	Am besten.	
7. Dd1—h5†	g7—g6.	6. Lc4—b5.	Sf6—e4.
8. Dh5—d5†	Kf7—g7.	7. Sf3 n. d4.	Lc8—d7.
9. Sd4 n. c6.	b7 n. c6.	8. Lb5 n. c6.	b7 n. c6.
10. Dd5 n. e4.	Dd8—e8.	9. 0—0.	Lf8—c5 und
11. De4 n. e8.	Lf8—b4†	die Spiele sind ungefähr gleich.	

## Zwölftes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	d4—c3 zu nehmen, weil alsdann Sb1 Gelegenheit hätte, sich zu entwickeln und sehr vortheilhaft in das Spiel einzugreifen. Ebenfalls nicht vortheilhaft wäre:	
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	6. . . . .	Lc8—g4.
3. d2—d4.	e5 n. d4.	7. Dd1—b3.	0—0—0.
4. Lf1—c4.	<b>Dd8—f8.</b>	8. Lc1—g5.	Sc6—a5.
Der Plan dieses Zuges, den Bauer d4 auf diese Art zu halten, ist undurchführbar; jedoch gewährt der Zug eine sichere Vertheidigung.		9. Db3—b5.	Df6—g6.
5. 0—0.	d7—d6.	10. Sf3—h4 und gewinnt.	
Wenn Schwarz Lf8—c5 zieht, so antwortet Weiss e4—e5 und wenn dann die Dame nach g6 oder f5 zieht, so setzt Weiss das Spiel mit Tf1—e1 fort, um im nächsten Zuge mit Sf3—h4 die feindliche Dame zu erobern.		7. Dd1 n. d8.	Df6—g6.
6. c2—c3.	d4—d3.	8. Lc1—f4.	Lf8—e7.
Es wäre schlecht mit		9. Sb1—a3.	Sg8—h6 und
		die Spiele stehen gleich, obwohl Schwarz eine etwas gedrücktere Stellung hat.	

## Dreizehntes Spiel.

In den letzten Spielen sind diejenigen Züge des Schwarzen erörtert worden, mit denen er, nachdem Weiss mit dem Zuge 4) Lf1—c4, den Bauer d4 sofort wegzunehmen, verzichtet hat, diesen entweder durch Figuren zu decken, oder auch von der Erhaltung dieses Bauers absehend, seine Stellung durch Entwicklungszüge zu verbessern sucht. In den folgenden Spielen wird der Zug 4) Lf8—b4† behandelt. Schwarz beabsichtigt damit, den gewonnenen d-Bauer gegen den feindlichen c-Bauer abzutauschen und auf diese Art das Uebergewicht eines Bauers sich zu erhalten.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—c5.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.
3. d2—d4.	e5 n. d4.
4. Lf1—c4.	<b>Lf8—b4†</b>
5. c2—c3.	d4 n. c3.
6. 0—0.	

Am besten. Es kann jedoch auch mit b2 n. c3 ein lebhafter Angriff erzielt werden. Siehe 19. Spiel.

6. . . . .	c3—c2
Es ist für Schwarz vortheilhafter die Dame zu zwingen, c2 zu nehmen, als diesen Bauer in einer Art zu verlieren, die Weiss zu einer günstigen Entwicklung seiner Steine Gelegenheit giebt. Ueber c3 n. b2 siehe 14. Spiel. Es könnte jetzt auch d7—d6 oder Dd8—f6 geschehen. Im ersten Falle nimmt das Spiel folgenden Verlauf:	
6. . . . .	d7—d6.
7. a2—a3.	Lb4—a5.
8. b2—b4.	La5—b6.
9. Dd1—b3.	Dd8—f6.
10. Sb1 n. c3.	

Es kann auch hier Lc1—g5 und dann Sb1 n. c3 geschehen.

10. . . . .	Lc8—e6.
11. Sc8—d5.	Le6 n. d5.
Schwarz kann den feindlichen Damen-Thurm nicht nehmen, weil seine Dame durch Lc1—b2 verloren ginge.	
12. e4 n. d5.	

[Auf 12) Lc4 n. d5 folgt Sg8—e7; 13) Lc1—g5; Df6—g6; 14) Lg5 n. e7, Ke8 n. e7, um den Bauer b7 nicht zu verlieren; 15) a3—a4, a7—a5; 16) b4—b5, Sc6—d8; 17)

Weiss.	Schwarz.
Tf1—e1 und Weiss hat eine sehr gute Stellung.]	

12. . . . .	Sc6—e5.
13. Lc4—b5†	c7—c6.
14. d5 n. c6.	b7 n. c6.
15. Sf3 n. e5.	d6 n. e5.
16. Lc1—g5.	

Weiss beabsichtigt, wenn dieser Läufer genommen wird, mit Lb5 n. c6† den schwarzen Thurm zu erobern.

16. . . . .	Df6—d6.
17. Db8—f3.	Ta8—c8.
18. Ta1—c1.	Sg8—e7.
19. Lg5 n. e7.	Ke8 n. e7.
20. Lb5 n. c6.	Th8—d8 u. die

Spiele sind etwa gleich.

Geschieht:

6. . . . .	Dd8—f6, so folgt:
7. e4—e5.	Df6—g6.
8. b2 n. c3.	Lb4—a5.
9. Dd1—e2.	

Weiss droht mit Sf3—h4 die Dame zu erobern.

9. . . . .	Sc6—d8.
10. Sf3—h4.	Dg6—c6 u. Weiss
hat ein sehr gutes Spiel.	
7. Dd1 n. c2.	d7—d6.
8. a2—a3.	Lb4—c5.
9. b2—b4.	Lc5—b6 und
die Spiele stehen ungefähr gleich.	

Wenn Schwarz 9) Lc5—d4 zieht, so nimmt den Läufer der weisse Springer, und auf Sc6 n. d4 antwortet Weiss vortheilhaft Dc2—c3. Zieht er 9) Sc6—d4, so nimmt der Springer den Springer, um später mit Lc4 n. f7 und Dc2—c4† ein gutes Spiel zu bekommen.

### Vierzehntes Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.
3. d2—d4.	e5 n. d4.
4. Lf1—c4.	Lf8—b4†
5. c2—c3.	d4 n. c3.
6. 0—0.	<b>c3 n. b2.</b>

Mit diesem Zuge gewinnt Schwarz einen zweiten Bauer. Hier-

durch entwickelt jedoch Weiss seinen Damenläufer auf das Vortheilhafteste, und das weisse Spiel hat nun eine so grosse Stärke des Angriffs, dass es Schwarz schwer fallen wird, eine genügende Vertheidigung zu finden. Man pflegt diese Vertheidigung die ganz kompromittirte Partie zu nennen.

7. Lc1 n. b2.



Weiss.

Schwarz.

Mit diesem Zuge des Weissen wird der Bauer g7 angegriffen und Schwarz kann ihn auf vier verschiedene Arten vertheidigen mit: 7) Lb4—f8 oder Ke8—f8 (16. Spiel) oder f7—f6 (17. Spiel) oder endlich Sg8—f6 (18. Spiel).

7. . . . .

Lb4—f8.

8. Sb1—c3.

Der Angriff lässt sich mit 8) Dd1—d5 fortsetzen; es ist jedoch vorteilhafter, die

Weiss.

Schwarz.

Dame erst im entscheidenden Augenblicke in die Mitte des Gefechts zu führen. Auch e4—e5 ist sehr stark, siehe 15. Spiel.

8. . . . .

Sg8—h6.

9. e4—e5.

Lf8—e7.

10. Sc3—e4.

0—0.

11. Dd1—d2.

d7—d6.

12. Se4—f6† und Weiss hat ein ausgezeichnetes Spiel.

### Fünfzehntes Spiel.

Stellung nach dem 7. Zuge des Schwarzen im vierzehnten Spiel.





Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
8. e4—e5.	Lf8—e7. Am besten.	14. De4—g4†	Le7—g5.
9. Dd1—d5.	Sg8—h6.	15. h2—h4.	d7—d6.
10. Lb2—c1.	0—0.	16. Dg4—g3.	Sc6 n. e5.
11. Lc1 n. h6.	g7 n. h6.	17. Sf3 n. e5.	d6 n. e5.
12. Dd5—e4.	Kg8—g7.	18. h4 n. g5.	Dd8 n. g5 und
13. Lc4—d3.	Tf8—h8.	Schwarz hat drei Bauern gegen eine Figur.	

## Sechszehntes Spiel.

Siehe das vorletzte Diagramm.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
7. . . . .	<b>Ke8—f8.</b>	dieses sehr wichtige Feld vorläufig unzu- gänglich zu machen.	
8. e4—e5.	Dd8—e7.		
9. a2—a8.		9. . . . .	Lb4—c5.
Dieser Zug, so unscheinbar er aussieht, ist vielleicht der stärkste, der auf dem gan- zen Brette gemacht werden kann, denn er zwingt den Läufer, entweder nach c5 zu gehen und der Entwicklung des Springers b1 nach d2 oder c3 nicht mehr hinderlich zu sein oder auf a5 dem eigenen Springer		10. Sb1—c3.	d7—d6.
		11. Sc3—d5.	De7—d7.
		12. Tf1—e1.	d6 n. e5.
		13. Lb2 n. e5.	Sc6 n. e5.
		14. Sf3 n. e5 und gewinnt.	

## Siebenzehntes Spiel.

Siehe das vorletzte Diagramm.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
7. . . . .	<b>f7—f8.</b>	10. e5 n. f6.	Le7 n. f6.
8. Dd1—b3.	Sg8—h6.	11. Tf1—e1†.	Ke8—f8.
9. e4—e5.		12. Sb1—c3.	d7—d6.
Weiss kann auch 8) Sf3—g5 ziehen und hat ebenfalls einen sehr starken An- griff.		13. Sc3—d5.	Lf6 n. b2.
9. . . . .	Lb4—e7. Am besten.	14. Db3 n. b2 und hat ein vorzüg- liches Spiel.	

## Achtzehntes Spiel.

Siehe das vorletzte Diagramm.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
7. . . . .	<b>Sg8—f8.</b>	ren Resultate geführt, dagegen ist folgende Fortsetzung noch zu erwähnen:	
8. Sf3—g5.	0—0.	9. . . . .	Sc6 n. e5.
9. e4—e5.	d7—d5.	10. Lb2 n. e5.	d7—d5.
10. e5 n. f6.	d5 n. c4.	11. Lc4—d3.	Sf6—g4.
11. Dd1—h5.	h7—h6.	12. Sg5—f3.	Sg4 n. e5.
12. Sg5—e4.	c4—c3.	13. Sf3 n. e5.	Dd8—f6.
13. Sb1 n. c3.		14. f3—f4.	Lb4—c5.
Weiss muss gewinnen.		15. Kg1—h1.	g7—g6.
		16. Ld3—c2 und Schwarz hat drei Bauern für eine Figur, Weiss jedoch die bessere Stellung.	

Auch die Vertheidigungen 9) Sf6—e8,  
Sf6—g4, o. h7—h6, hätten zu keinem besse-

## Neunzehntes Spiel.

Die Spiele 13 bis 18 setzen für Weiss im 6. Zuge die Rochade voraus. Es kann jedoch auch ein guter Angriff mit 6) b2 n. c3 unternommen werden.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	10. Dd1 n. d8†	Sc6 n. d8 und
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	die Spiele sind gleich.	
3. d2—d4.	e5 n. d4.	oder	
4. Lf1—c4.	Lf8—b4†	8. e5 n. d6.	Dd8 n. d6.
5. c2—c3.	d4 n. c3.	9. Dd1—b3,	Lc8—e6.
6. <b>b2 n. c3.</b>	Lb4—a5.	10. 0—0.	Sg8—e7.
7. e4—e5.		11. Lc1—a3.	Le6 n. c4.
		12. Db8 n. c4.	Dd6—d5.
		13. Dc4 n. d5.	Se7 n. d5.
		14. Tf1—e1†	Sd4—e7.
		15. Sf3—e5.	Sc6 n. e5.
		16. Tel n. e5.	0—0—0. Schwarz

Eine gute Fortsetzung des Angriffs ist hier auch 0—0. Siehe 20. Spiel.

7. . . . .	d7—d5 oder:
7. . . . .	Sg8—e7.
8. Lc1—a3.	0—0.
9. 0—0.	Kg8—h8.
10. Tf1—e1.	

Schwarz hat zwar einen Bauer weniger, aber eine sehr gute Stellung.

8. Dd1 n. d5.

Hier kann auch geschehen.

8. Lc4 n. d5.	Sg8—e7.
9. Ld5 n. c6†	Se7 n. c6.

hat das bessere Spiel, denn der einstehende Springer darf nicht genommen werden.

8. . . . .	Dd8 n. d5.
9. Lc4 n. d5.	Sg8—e7.
10. Ld5 n. c6†	Se7 n. c6.
11. Lc1—f4.	0—0.
12. 0—0.	Tf8—e8.
13. h2—h3.	Die Spiele sind gleich.

## Zwanzigstes Spiel.

Stellung nach dem 6. Zuge des Schwarzen im neunzehnten Spiel.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
7. 0—0.	d7—d6.	9. Lc4 n. e6.	f7 n. e6.
Sf3—g5 mit Vortheil.	Auf Sg8—e7 folgt	10. Dd1—b3.	Dd8—c8.
8. e4—e5.	Lc8—e6.	11. e5 n. d6.	c7 n. d6.
	Wenn 8) d6 n. e5 geschieht, folgt Lc 4n. f7 † und auf 9) Ke8 n. f7 †	12. Sf3—g5 und Weiss hat das bessere Spiel.	
Sf3 n. e5 † mit Vortheil.			

## Einundzwanzigstes Spiel.

1. e2—e4.	e7—e5.	men wir zur Stellung des 1. Spiels. Nachtheilig für Schwarz wäre Dd8—h4, siehe das nächste Spiel.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	
3. d2—d4.	e5 n. d4.	
4. Sf3 n. d4.		5. Sd4 n. c6. Dd8—f6.
In den vorangegangenen Spielen liess Weiss den Bauer d4 eintreten, um den Angriff mit Lf1—c4 fortzusetzen. Der Zug 4) Sf3 n. d4 führt zu einem weniger lebhaften Angriff, ist jedoch ebenfalls eine gute Fortsetzung des Spiels.		6. Dd1—f3. Df5 n. f3.
		7. g2 n. f3. b7 n. c6.
		8. Lc1—f4. d7 n. d6.
		9. Lf1—c4. Lc8—e6.
4. . . . .	Lf8—c5.	10. Sb1—d2.
	Mit Sc6 n. d4 kommen wir zur Stellung des 1. Spiels. Nachtheilig für Schwarz wäre Dd8—h4, siehe das nächste Spiel.	
		Die Spiele stehen gleich.

## Zweiundzwanzigstes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	winnt einen Bauer bei besserer Stellung.	
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.		
3. d2—d4.	e5 n. d4.	oder:	
4. Sf3 n. d4.	<b>Dd8—h4.</b>	5. Sb1—c3.	Lf8—b4.
5. Sd4—b5 am besten.		6. Dd1—d3.	Lb4 n. c8 †
		7. b2 n. c3.	Sg8—f6 und hat das bessere Spiel.
Weniger vorthellhaft ist:		5. . . . .	Lf8—c5.
5. Dd1—d3.	Sg8—f6.		Den Zug Dh4 n. e4 †
	Schwarz bekommt auch ein sehr gutes Spiel mit Sc6—e5.	behandelt das 23. Spiel.	
6. Sd4 n. c6.	d7 n. c6.	6. Dd1—f3.	Sc6—d4.
7. e4—e5.	Lf8—c5.	7. Sb5 n. c7 †	Ke8—d8.
8. Lc1—e3.		8. Df3—f4.	Sd4 n. c2 †
Wenn Weiss 8) e5 n. f6, so gewinnt Schwarz mindestens die Dame.		9. Ke1—d1.	Dh4 n. f4.
8. . . . .	Lc5 n. e3.	10. Lc1 n. f4.	Sc2 n. a1.
9. Dd3 n. e3.	Sf6—g4.	11. Sc7 n. a8 und Weiss hat das bei weitem bessere Spiel, denn Schwarz kann den Springer a1 nicht retten.	
10. De3—e2.	Dh4—e7.		
11. f2—f4.	De7—b4 † und ge-		

## Dreiundzwanzigstes Spiel.

Stellung nach dem 5. Zuge des Weissen im zweiundzwanzigsten Spiel.



- |   |                      |              |                                 |                       |          |
|---|----------------------|--------------|---------------------------------|-----------------------|----------|
| 5. . . . . .                                    | Schwarz.             | 6. . . . . . | Weiss.                          | 7. . . . . .          | Schwarz. |
| 6. Lf1—e2.                                      | <b>Dh4 n. e4†</b>    | Ke8—d8.      | 7. Lc1—d2.                      | Ke8—d8.               |          |
|   | Schwarz kann den     |              | 8. 0—0 und hat das              | bessere Spiel.        |          |
| Bauer g3 wegen Le2—f3 nicht nehmen. Ein         |                      |              | 7. 0—0.                         | a7—a6.                |          |
| nichts weniger als vortheilhafter Zug ist auch: |                      |              | 8. Sb5—c3.                      | De4—e8.               |          |
| 6. . . . . .                                    | Lf8—b4†              |              | 9. Sc3—d5 und Weiss hat das bei | weitem bessere Spiel. |          |
|   | um später auf a5 den |              |                                 |                       |          |
| Bauer c7 zu decken.                             |                      |              |                                 |                       |          |

## Gespielte Partien.

## Erste Partie.

- | v. d. Lasa.   |            | Duftschne.     |            | Weiss.         |            | Schwarz. |          |
|---------------|------------|----------------|------------|----------------|------------|----------|----------|
| Weiss.        | Schwarz.   | Weiss.         | Schwarz.   | Weiss.         | Schwarz.   | Weiss.   | Schwarz. |
| 1. e2—e4.     | e7—e5.     | 11. Dh5 n. g6. | h7 n. g6.  | 12. Sc3—d5.    | Le7—d8.    |          |          |
| 2. Sg1—f3.    | Sb8—c6.    | 13. f2—f4.     | d7—d6.     | 14. Lc1—d2.    | Lc8—e6.    |          |          |
| 3. d2—d4.     | e5 n. d4.  | 15. Ld2—c3.    | Le6 n. d5. | 16. Lc4 n. d5. | Ta8—b8.    |          |          |
| 4. Sf3 n. d4. | Sc6 n. d4. | 17. g2—g4.     | Ld8—f6.    | 18. g4—g5.     | Lf6 n. c3. |          |          |
| 5. Dd1 n. d4. | Sg8—e7.    | 19. b2 n. c3.  | Sc6—e7.    | 20. Ld5—b3.    | Tb8—d8.    |          |          |
| 6. Lf1—c4.    | Se7—c6.    | 21. Ta1—d1.    | b7—b5.     |                |            |          |          |
| 7. Dd4—d5.    | Dd8—f6.    |                |            |                |            |          |          |
| 8. 0—0.       | Lf8—e7.    |                |            |                |            |          |          |
| 9. Sb1—c3.    | 0—0.       |                |            |                |            |          |          |
| 10. Dd5—h5.   | Df6—g6.    |                |            |                |            |          |          |

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
22. f4—f5.	g6 n. f5.	29. Tg8 n. g4.	f5 n. g4.
23. e4 n. f5.	g7—g6.	30. Kg1—f2.	c7—c6.
24. f5—f6.	Se7—f5.	31. Lb8 n. f7†	Tf8 n. f7.
25. Td1—d8.	Td8—e8.	32. g6 n. f7†	Kg8 n. f7.
26. Tf1 n. f5.	g6 n. f5.	33. Kf2—g3.	Kf7 n. f6.
27. g5—g6.	Te8—e4.	34. Kg3 n. g4.	
28. Td3—g3.	Te4—g4.		

Aufgegeben.

## Zweite Partie.

Anderßen.	Stanten.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.	19. Tf1—h1.	Se7—g6.
1. e2—e4.	e7—e5.	20. Th1—h5.	
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	Besser ist e4 n. d5.	
3. d2—d4.	e5 n. d4.	20. . . . .	d5 n. e4.
4. Lf1—c4.	Lf8—c5.	21. f3 n. e4.	Dd7—g4.
5. 0—0.		22. Td1—h1.	Td8 n. d4.
Ein schwacher Zug.		23. Dd3—c8.	Td4 n. e4.
5. . . . .	d7—d6.	24. Th5 n. h7.	Lb6—d4.
6. c2—c3.	Sg8—f6.	25. Le3 n. d4.	Te4 n. d4.
Weiss kann jetzt die			Mit diesem Zuge ist
Bauern auf der Mitte verbinden. Besser			das Spiel verloren, indem 26) Th1—h4, Sg6
wäre d4 n. c3, 7) Sb1 n. c3, Sg8—e7.			n. h4† 27) Th7 n. h4 folgt. Schwarz konnte
7. c3 n. d4.	Lc5—b6.		aber durch 25) Sg6—f4† das Spiel unent-
8. Sb1—c3.	Lc8—g4.		schieden machen:
9. Lc1—e3.	0—0.	25. . . . .	Sg6—f4†
10. a2—a3.	Dd8—e7.	26. Kg2—h2.	Kg8 n. h7.
11. Dd1—d3.	Lg4 n. f3.	27. g3 n. f4.	Te4 n. f4
12. g2 n. f3.	De7—d7.		mit der Absicht nach
13. Kg1—g2.	Sf6—h5.		f3 zu gehen. Weiss hat kein günstiges Ge-
14. Sc3—e2.	Sc6—e7.		genspiel mehr. Hingegen würde er bei
15. Se2—g3.	Sh5 n. g3.		Tf8—h8 durch:
16. h2 n. g3.	d6—d5.	28. La2 n. f7.	Te4 n. f4.
17. Lc4—a2.	Ta8—d8.	29. Dc3—g3., gewonnen haben.	
18. Ta1—d1.	c7—c6.	Dagegen führt folgende Spielart zum Remis:	
		26. Kg2—g1.	Dg4—d1†
		27. Kg1—h2.	Dd1 n. d4.
		28. Kh2—g1.	Dd4—d1† u. s. w.

## Dritte Partie.

Glinburgh.	London.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.	4. Sf3 n. d4.	e5 n. d4.
1. e2—e4.	e7—e5.	5. Dd1 n. d4.	Sg8—e7.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	6. Lf1—c4.	Se7—c6.
3. d2—d4.	Sc6 n. d4.	7. Dd4—d5.	Dd8—f6.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
8. Sb1—c3.	Lf8—b4.	11. Dd5—c4.	Lb4—c5.
9. Lc1—d2.	d7—d6.	12. 0—0.	0—0.
10. Lc4—b5.	Lc8—d7.		



13. Dc4—d3.

Auf Sc3—d5 würde Dd8—h4 mit Vortheil folgen; nimmt dann Schwarz mit dem Springer den Bauer c7, so ist sein Spiel unrettbar verloren:

13. Sc3—d5.	Df6—h4.
14. Sd5 n. c7.	Ta8—c8.
15. Sc7—d5.	Sc6—e5.
16. Dc4—e2.	Ld7—g4.
17. De2—e1.	Se5—f3 †
18. g2 n. f3.	Lg4 n. f3
	und Schwarz gewinnt.
13. . . . .	Sc6—e5.
14. Dd3—g3.	Ld7 n. b5.
15. Sc3 n. b5.	c7—c6.
16. Sb5—c3.	Se5—c4.
17. Ld2—g5.	Df6—g6.
18. b2—b3.	f7—f6.
19. Lg5—c1.	Dg6 n. g3.
20. h2 n. g3.	Lc5—d4.
21. b3 n. c4.	Ld4 n. c3.
22. Ta1—b1.	b7—b6.

Weiss hat jetzt den Nachtheil zweier Doppelbauern, dafür ist je-

doch die Position des feindlichen Läufers auf c3 eine sehr unglückliche.

23. Tf1—d1.	Ta8—e8.
24. Tb1—b3.	Lc3—a5.
25. f2—f3.	f6—f5.
26. e4 n. f5.	Te8—e2.
27. g3—g4.	Te2 n. c2.
28. Lc1—f4.	Tc2 n. c4.
29. Lf4 n. d6.	Tf8—e8.
30. Tb3—a3.	h7—h6.
31. Ld6—c7.	Te8—e7.
32. Td1—d8 †	Kg8—h7.
33. Td8—c8.	Tc4—c1 †
34. Kg1—h2.	Te7—e1.
35. Kh2—h3.	Te1—h1 †
36. Lc7—h2.	La5—c3.

Es sieht aus, als könnte Schwarz hier besser La5—d2 ziehen, um ihn nachher auf f4 zu placiren. Dies ist jedoch falsch:

36. . . . .	La5—d2.
37. Ta3—a4.	Ld2—e3.

- | Weiss.                  | Schwarz.    |
|-------------------------|-------------|
| 38. Ta4—e4.             | Le3—g1.     |
| 39. Te4—e8.             | Th1 n. h2 † |
| 40. Kh3—g3 und gewinnt. |             |
| 37. f3—f4.              | Lc3—d2.     |
| 38. g2—g3.              | Ld2—a5.     |

- | Weiss.      | Schwarz. |
|-------------|----------|
| 39. Ta3—e3. | Tc1—c2.  |
- Die Partie ist jetzt zu ihrer Krisis gelangt. Die Stellung ist sehr interessant. Weiss steht auf Matt, und Schwarz ist ebenfalls mit einem solchen in wenigen Zügen bedroht.



- |                |             |
|----------------|-------------|
| 40. g4—g5.     | Th1 n. h2 † |
| 41. Kh3—g4.    | h6—h5 †     |
| 42. Kg4—f3.    | Th2—f2 †    |
| 43. Kf3—e4.    | g7—g6.      |
| 44. Tc8—c7 †   | Kh7—g8.     |
| 45. Ke4—e5.    | Tc2—c5 †    |
| 46. Ke5—f6.    | Tc5 n. f5 † |
| 47. Kf6 n. g6. | Tf5—f8.     |
| 48. Tc7—g7 †   | Kg8—h8.     |
| 49. Kg6—h6.    |             |

Jeder Zug des Weissen, vom 40. bis zu dieser Stellung, ist ein Meisterstück eben so tiefen wie richtigen Calcüls. Jetzt will Weiss den Thurm e8 zu Hülfe bringen, Tf8—g8, womit der Abtausch eines Thurms erzwungen wäre, verhindern und dem Bauer g5 zum Vorrückten Platz machen.

49. . . . . La5—b4.  
Züge Schwarz hier einen der Thürme, so würde er in wenigen Zügen verlieren. z. B.:

- |              |                    |
|--------------|--------------------|
| 49. . . . .  | Tf2—d2.            |
| 50. Te3—e6.  | Tf8—d8.            |
| 51. Tg7—h7 † | Kh8—g8.            |
| 52. Te6—g6 † | Kg8—f8 u. gewinnt. |

oder:

- |                         |            |
|-------------------------|------------|
| 49. . . . .             | Tf8—d8.    |
| 50. Te3—e7.             | a5—c3.     |
| 51. Tg7—g8 und gewinnt. |            |
| 50. Te3—e6.             | Tf8—f5.    |
| 51. Tg7—h7 †            | Kh8—g8.    |
| 52. Te6—g6 †            | Kg8—f8.    |
| 53. Tg6 n. c6.          | Tf5—c5.    |
| 54. Tc6—f6 †            | Kf8—e8.    |
| 55. g5—g6.              | Tc5—c3.    |
| 56. g3—g4.              | Lb4—f8 †   |
| 57. Tf6 n. f8 †         | Ke8 n. f8. |
| 58. g6—g7 †             | Kf8—f7.    |
| 59. Th7—h8.             | Tc3—c6 †   |
| 60. Kh6—h7              |            |

und gewinnt.



## Vierte Partie.

Paulsen. Weiss.	Anderßen. Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	19. De4—a4.	Ta8—e8.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	20. Ld3—c4.	Dh5—f7.
3. d2—d4.	e5 n. d4.	21. Lc4 n. e6.	Te8 n. e6.
4. Sf3 n. d4.	Sc6 n. d4.	22. Le5—d4.	c7—c5.
	Hier ist Lf8—c5 der bessere Zug.	23. Te1 n. e6.	Df7 n. e6.
5. Dd1 n. d4.	Sg8—e7.	24. Ld4—e3.	h7—h6.
6. Lf1—c4.	Se7—c6.		Schwarz droht g7— g5 zu ziehen.
7. Dd4—d5.	Dd8—f6.	25. h2—h4.	Kg8—h7.
8. 0—0.	Lf8—b4	26. Tf1—d1.	Tf8—f6.
	Der Läufer soll über a5 nach b6 gebracht werden, dies könnte nicht geschehen, wenn 8) d7—d6 gezogen würde.	27. Da4—d7.	De6—e4.
9. c2—c3.	Lb4—a5.	28. g2—g3.	Tf6—g6.
10. e4—e5.	Df6—f5.		Schwarz beabsichtigt diesen Thurm auf g3 zu opfern und dann De4 n. e3† zu spielen.
11. Sb1—d2.	0—0.	29. Kg1—h2.	De4—f3.
12. Sd2—f3.	La5—b6.	30. Td1—d6.	Tg6 n. d6.
13. Lc4—d3.	Df5—h5.	31. Dd7 n. d6.	c5—c4.
14. Lc1—f4.	d7—d6.	32. Le3 n. b6.	a7 n. b6.
15. Ta1—e1.	Lc8—e6.	33. Dd6 n. b6.	f5—f4.
16. Dd5—e4.	d6 n. e5.	34. Db6—d4.	f4 n. g3†
17. Sf3 n. e5.	Sc6 n. e5.	35. f2 n. g3.	Df3—e2†
18. Lf4 n. e5.	f7—f5.	36. Kh2—g1.	De2—e1†
	Jetzt ist das schwarze Spiel vollkommen entwickelt.	37. Kg1—g2.	De1—e2†
		38. Dd4—f2.	De2—d3.
		39. a2—a4.	h6—h5.
			Als Remis abgebrochen.

## Fünfte Partie.

Hampe. Weiss.	Horsky. Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	8. Da4 n. c4.	Lc8—g4.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	9. Sf3—g5.	Dd8—d7.
3. d2—d4.	e5 n. d4.	10. h2—h3.	Lg4—h5.
4. Lf1—c4.	d7—d6.	11. Sb1—d2.	h7—h6.
5. c2—c3.		12. Sg5—f3.	Sg8—f6.
	Weiss giebt diesen Bauer, um Sb1 vor- theilhaft zu entwickeln, oder im andern Falle das Centrum zu bekommen.	13. Sf3—h4.	
5. . . . .	Sc6—e5.		Wie man bald sehen wird, ein nachthei- liger Zug.
	Ein schwacher Zug.	13. . . . .	0—0—0.
6. c3 n. d4.	Se5 n. c4.	14. 0—0.	g7—g5.
7. Dd1—a4†	c7—c6.	15. Sh4—f3.	
			Der Springer kann nicht nach f3 gehen, denn es würde d6—d5 mit Vortheil folgen.

- | Weiss.                                 | Schwarz.   | Weiss.   | Schwarz.   |
|--|------------|--|------------|
| 15. . . . .                            | g5—g4.     | Angriff nach der Rochadeseite des schwarzen Königs zu richten. |            |
| 16. h3 n. g4.                          | Lh5 n. g4. | 17. . . . .  | Lg4 n. f3. |
| 17. b2—b4.                             |            | 18. Sd2 n. f3.   | Sf6 n. e4. |
| Weiss hält es nun für rechtzeitig, den |            | 19. d4—d5.   |            |



- |   |         |  |         |
|---|---------|--|---------|
| 19. . . . .   | Se4—g5. | 20. . . . .  | c6—c5.  |
| 20. Sf3—d4.   |         | 21. Sd4—b5.  | Sg5—f3† |
| Wenn Weiss mit dem Läufer den schwarzen Springer nähme, so würde Thurm h8 eine höchst gefährliche Angriffsfigur werden. |         | Ein sehr guter Zug, den Schwarz jedoch nicht genügend ausbeutet. |         |
| 22. g2 n. f3.   |         |  |         |



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
22. . . . .	Th8—g8†	24. Lc1—b2.	Tg8—g5.
23. Kg1—h2.	Dd7—e7.	25. Sb5 n. a7 †	Kg8—h8.
	Hier hätte wohl Lf8—g7	26. Sa7—c6†	b7 n. c6.

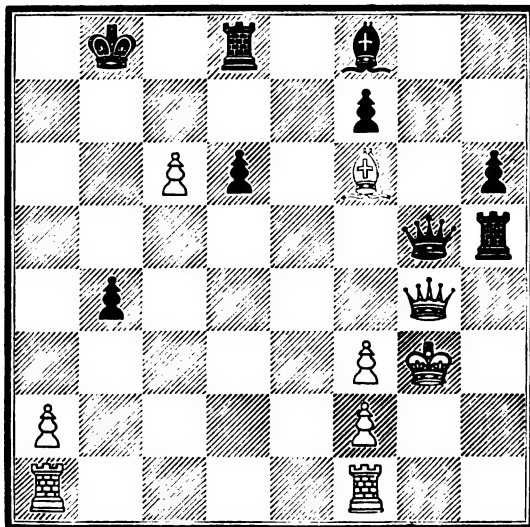
das Spiel gewonnen.



- |               |           |             |
|---------------|-----------|-------------|
| 27. d5 n. c6. | Tg5—h5.†  | 30. Lb2—f6. |
| 28. Kh2—g3.   | De7—g5†   |             |
| 29. Dc4—g4.   | c5 n. b4. |             |

Ein Fehler, wie aus dem nächsten Zuge der Weissen hervorgeht.

Ein trefflicher Zug, durch den Weiss die Qualität gewinnt. Nimmt nämlich Schwarz den Läufer, so gewinnt Weiss durch Dg4 n. b4†.



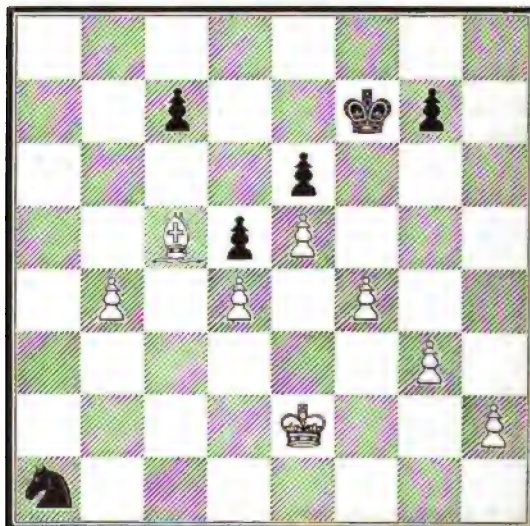
Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
30. . . . .	Td8—c8.	44. Tf6 n. h6.	d4—d3.
31. Lf6 n. g5.	Th5 n. g5.	45. Th6—h1.	d3—d2.
32. Ta1—b1.	d6—d5.	46. Kf3—e2.	Kc4—c3.
33. Tf1—c1.	Kb8—c7.	47. Th1—h3†	Kc3—c2.
34. Kg3—h3.	Tg5 n. g4.	48. Th3—d3.	d2—d1D.
35. f3 n. g4.	Tc8—a8.	49. Td3 n. d1.	Lc5 n. f2.
36. Tc1—c2.	Ta8—a6.	50. Ke2 n. f2.	Kc2 n. d1.
37. Tb1—b3.	Ta6 n. c6.	51. g4—g5.	Kd1—c2.
38. Tc2 n. c6†	Kc7 n. c6.	52. g5—g6.	Kc2—b2.
39. Tb3—f3.	d5—d4.	53. g6—g7.	Kb2 n. a2.
40. Tf3 n. f7.	Lf8—d6.	54. g7—g8D†	b4—b3.
41. Kh3—g2.	Kc6—c5.	55. Dg8—a8†	Ka2—b1.
42. Kg2—f3.	Kc5—c4.	56. Kf2—e2	
43. Tf7—f6.	Ld6—c5.		und gewinnt.

## Sechste Partie.

Fünfteil.	Sechste.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.	14. . . . .	Lf6—e7.
1. e2—e4.	e7—e5.	15. Dd8—c4.	Dd8—d7.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	16. Sf3—d4.	d6—d5.
3. d2—d4.	e5 n. d4.	17. Dc4 n. c6.	Dd7 n. c6.
4. Lf1—c4.	d7—d6.	18. Sd4 n. c6.	Le7—c5†
5. Sf3 n. d4.	Lf8—e7.	19. Kg1—g2.	a7—a5.
6. f2—f4.	Le7—h4†	Um dem Springer den Rückzug abzuschneiden.	
Schwarz beabsichtigt durch dieses Schach die künftige Rochadestellung zu derangiren.		20. c2—c3.	Ta8—a6.
7. g2—g3.	Lh4—f6.	Ein Fehler, den Weiss nicht benutzt, denn auf Sc6—b8 und dann —d7 verliert Schwarz zum mindesten die Qualität.	
8. Sd4 n. c6.	b7 n. c6.	21. Sc6—d4.	Lc5 n. d4.
9. 0—0.	Lc8—e6.	22. c3 n. d4.	Sc8—e7.
10. Dd1—d3.	Sg8—e7.	23. b2—b3.	Se7—f5.
11. Sb1—d2.	0—0.	24. Tf1—d1.	Ta6—c6.
12. Lc4 n. e6.	f7 n. e6.	25. Td1—d2.	h7—h5.
13. Sd2—f3.	Se7—c8.	26. Lc1—a3.	Tc6—c2.
Dieser Springer bewegt sich, weil e4—e5 den Läufer f6 zu erobern droht. g7—g6 war wohl der stärkere Zug.		Dieser sehr gestreiche Zug ist nicht ganz richtig, indem schliesslich durch diese Combination der Springer in eine missliche Lage geräth.	
14. e4—e5.			
d6 n. e5 wäre für Schwarz vortheilhafter gewesen.			



- | Weiss.         | Schwarz.   | Weiss.                 | Schwarz.               |
|----------------|------------|------------------------|------------------------|
| 27. Td2 n. c2. | Sf5—e8†    | 31. Kf2—e2.            | Kg8—f7.                |
| 28. Kg2—f2.    | Se8 n. c2. | 32. a2—a3.             | Sc2—a1.                |
| 29. La3 n. f8. | Sc2 n. a1. | 33. b3—b4 und gewinnt. |                        |
| 30. Lf8—c5.    | Sa1—c2.    |                        | (Siehe die Endspiele.) |





## Siebente Partie.

Cochrane.

Walker.

Weiss.

Schwarz.

Weiss.

Schwarz.

7. Se5 n. f7.  
 8. Lc4 n. e6 †  
 9. e4—e5.  
 10. c2—c4.  
 11. Kg1—h1.

- Ke8 n. f7.  
 Kf7 n. e6.  
 Sf6—d5.  
 Sd5—b6.  
 h7—h5.

1. e2—e4.  
 2. Sg1—f3.  
 3. d2—d4.  
 4. Sf3 n. e5.  
 5. Lf1—c4.  
 6. 0—0.

- e7—e5.  
 Sb8—c6.  
 Sc6 n. d4.  
 Sd4—e6.  
 c7—c6.  
 Sg8—f6.

Hier wäre wohl Lf8  
—c5 besser.



12. f2—f4.

- g7—g6.

13. . . . . Ke6 n. e5.

13. f4—f5 †

14. Lc1—f4 † und Weiss gewann nach  
einigen Zügen die Partie.

Wenn der Bauer g6 nimmt, so gewinnt  
Dd1—f3.

## Achte Partie.

de la Bourdonnais.

Mac Donnell.

Weiss.

Schwarz.

Weiss.

Schwarz.

1. e2—e4.  
 2. Sg1—f3.  
 3. d2—d4.  
 4. Lf1—c4.  
 5. 0—0.  
 6. c2—c3.  
 7. Dd1 n. d3.  
 8. Lc1—f4.  
 9. Sb1—d2.

- e7—e5.  
 Sb8—c6.  
 e5 n. d4.  
 Dd8—f6.

Besser ist Sg8—f6.

- d7—d6.  
 d4—d3.  
 Df6—g6.  
 Lf8—e7.  
 Sg8—h6.

10. Ta1—e1.  
 11. Sf3—d4.  
 12. Lf4 n. e5.  
 13. Sd4—f3.  
 14. h2—h3.

- 0—0.  
 Sc6—e5.  
 d6 n. e5.  
 Le7—d6.  
 Kg8—h8.

Schwarz durfte den

h-Bauer nicht nehmen wegen:

15. Sf3—h4.  
 16. Sd2—f3.  
 17. Kg1—h1.  
 15. Sf3—h4.  
 16. Dd3—g3.

- Dg6—g5.  
 Dg5—g4.  
 Dg6—h5.  
 f7—f5.

	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
17.	Sh4 n. f5.	Sh6 n. f5.	21.	Te4—h4.	Dh5—f5.
18.	e4 n. f5.	Lc8 n. f5.	22.	Dg3—e3.	Df5—d7.
19.	Sd2—e4.	Lf5 n. e4.	23.	Lc4—d3.	g7—g6.
20.	Te1 n. e4.	Tf8—f6.	24.	Ld3—e4.	Ta8—f8.



25. De3—g3.

Es wäre nicht gut gewesen, einen der preisgegebenen Bauern zu nehmen, denn nimmt die Dame den a-Bauer, so wird sie durch b7—b6 aus dem Spiele entfernt, und nimmt der Läufer den b-Bauer, so folgt Dd7—b5 und Ld6—c5.

25. . . . .	Dd7—g7.
26. b2—b4.	a7—a5.
27. a2—a3.	a5 n. b4.
28. a3 n. b4.	c7—c5.
29. Tf1—b1.	c5 n. b4.
30. c3 n. b4.	Ld6—c7.
31. Kg1—h1.	Tf6—b6.
32. b4—b5.	Lc7—d8.
33. Th4—g4.	g6—g5.

Schwarz beabsichtigt einen Bauern-Angriff gegen die feindliche Rochade.

34. Le4—f3.

Besser scheint Le4—d3 zu sein.

34. . . . . h7—h5.

35. Tg4—e4. g5—g4.

36. h3 n. g4.

Stärker ist Lf3—e2.

36. . . . .	h5 n. g4.
37. Dg3 n. g4.	Tb6—h6 †
38. Kh1—g1.	Dg7—h7.
39. g2—g3.	Tf8—g8.
40. Dg4—c8.	Ld8—b6.
41. Dc8—c3.	Tg8 n. g3 †
42. Kg1—f1.	Lc6—d4.
43. Dc3—c8 †	Tg3—g8.
44. Dc8—c4.	Th6—h1 †

Anstatt dieses Zuges hätte Schwarz nach Lewis durch Th6—h2 das Spiel gewinnen müssen.

45. Kf1—e2. Th1 n. b1.

46. Te4 n. d4.

Um, wenn der Bauer wieder nimmt, durch fortwährendes Schach auf den Feldern d4, d8, h4 das Spiel remis zu halten.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
46. . . . .	Tb1—b2†	49. Kd2—e2.	Dh7—h6.
47. Td4—d2.	Tb2 n. d2†	50. Dc4—c3.	Als unentschieden ab-
48. Ke2 n. d2.	Tg8—d8†		gebrochen.

## Neunte Partie.

Gegnant.	Oppert.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. e2—e4.	e7—e5.	11. Sb1—d2.	Lc8—f5.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	12. Sf3 n. e5.	Sc6 n. e5.
3. d2—d4.	e5 n. d4.	13. Db3—b5†	Se5—c6.
4. Lf1—c4.	Lf8—b4†	14. Tf1—e1†	Lf5—e6.
5. c2—c3.	d4 n. c3.	15. Lc4 n. e6.	f7 n. e6.
6. b2 n. c3.	Lb4—a5.	16. Db5 n. b7.	Ta8—d8.
7. e4—e5.	d7—d6.	17. Db7 n. c6†	Ke8—f7.
8. Dd1—b3.	Dd8—e7.	18. Sd2—e4.	Sg8—e7.
9. 0—0.	d6 n. e5.	19. Sf3—g5†	Df6 n. g5.
10. Lc1—a3.	De7—f6.	20. Dc6 n. e6†	
			und gewinnt.

## Zehnte Partie.

Gegnant.	Deschappelles.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. e2—e4.	e7—e5.	17. 0—0.	Ta8—c8.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	18. La3—d6.	Kf7—e6.
3. d2—d4.	e5 n. d4.	19. Ld6—g3.	Ld7—c6.
4. Lf1—c4.	Lf8—c5.		Wenn statt dessen
5. Sf3—g5.	Se6—e5.		der König den Springer nimmt, so folgt:
		Ta1—d1†	Kd5—c6 (am besten.)
		Td1—d6†	Kc6 n. c7.
		Tf1—d1 und gewinnt.	
Der richtige Zug ist			
hier Springer g8—h6.		20. Ta1—d1.	Lc6 n. d5.
6. Lc4 n. f7†	Se5 n. f7.	21. Tf1—e1†	Ke6—f6.
7. Sg5 n. f7.	Lc5—b4†	22. Td1 n. d5.	Sg8—h6.
8. c2—c3.	d4 n. c3.	23. Td5—a5.	Sh6—f5.
9. b2 n. c3.	Lb4 n. c3†	24. Ta5—c5.	Sf5 n. g3.
10. Sh1 n. c3.	Ke8 n. f7.	25. h2 n. g3.	Kf6—f7.
11. Dd1—d5†	Kf7—f8.	26. Te1—d1.	Th8—e8.
12. Lc1—a3†	d7—d6.	27. Td1—d6.	Te8—e7.
13. e4—e5.	Dd8—g5.	28. Tc5—f5†	Kf7—e8.
14. e5 n. d6.	Dg5 n. d5.		Ein Fehlzug, durch
15. d6 n. c7†	Kf8—f7.		den Schwarz das Spiel, das wohl noch zu
16. Sc3 n. d5.	Lc8—d7.		halten war, verlor.



29. Td6—d8†

Tc8 n. d8.

31. c7 n. d8 D†

30. Tf5—f8†

Ke8 n. f8.

und gewinnt.

**Elfte Partie.**

Walker. Weiss.	Cochrane. Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	11. Sb1—d2.	Sg8—e7.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	12. Sd2—e4.	Df6—f4.
3. d2—d4.	e5 n. d4.	13. La3 n. e7.	Sc6 n. e7.
4. Lf1—c4.	Lf8—b4†	14. Db3—b5†	Lc8—d7.
5. c2—c3.	d4 n. c3.	15. Db5 n. a5.	Df4 n. e4.
6. b2 n. c3.		16. Lc4 n. f7†	Ke8—f8.
Stärker scheint 6) 0—0.		17. Tf1—e1.	De4—f5.
6. . . . .	Lb4—a5.	18. Sf3 n. e5.	Se7—c6.
7. e4—e5.	d7—d6.	19. Da5—c5†	Sc6—e7.
	Besser ist 7) Sg8—e7.	20. Se5—g6†	Kf8 n. f7.
8. Dd1—b3.	Dd8—e7.	21. Sg6 n. h8†	Ta8 n. h8.
9. 0—0.	d6 n. e5.	22. Dc5 n. e7†	Kf7—g6.
10. Lc1—a3.	De7—f6.	23. Te1—e3.	Th8—g8.
		24. Ta1—e1 und gewinnt.	

**Zwölfte Partie.**

London. Weiss.	Edinburgh. Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	4. Lf1—c4.	Lf8—c5.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	5. c2—c3.	Dd8—e7.
3. d2—d4.	e5 n. d4.	Besser ist 5) Sg8—f6, womit die für Schwarz günstige Stellung im Giuoco piano hergestellt ist.	

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
6. 0—0.	d4 n. c3.	18. Dc4—c3.	Lc8—e6.
7. Sb1 n. c3.	d7—d6.	19. f4—f5.	Le6—c4.
8. Sc3—d5.	De7—d7.	20. Tf1—f4.	b7—b5.
9. b2—b4.	Sc6 n. b4.	21. e4—e5.	d6 n. e5.
10. Sd5 n. b4.	Lc5 n. b4.	22. Dc3 n. e5.	h7—h6.
11. Sf3—g5.	Sg8—h6.	23. Ta1—e1.	Th8—h7.
12. Lc1—b2.	Ke8—f8.	24. f5—f6.	g7—g5.
	Man sieht jetzt, wie	25. Tf4—f5.	a7—a5.
	vorteilhaft es für Weiss war, den b-Bauer	26. De5—c5 †	Kf8—g8.
	preiszugeben; würde Schwarz 12) 0—0 spielen,		
	so gewinnt Weiss mit Dd1—d4.		

13. Dd1—b3.	Dd7—e7.
14. Sg5 n. f7.	Sh6 n. f7.
15. Db3 n. b4.	Sf7—e5.
16. f2—f4.	Se5 n. c4.
17. Db4 n. c4.	De7—f7.

Jetzt machte Weiss einen Fehlzug und verlor. Es musste jedoch, wie folgt, gewinnen:

27. Te1—e7.	Df7—h5.
28. f6—f7 †	Th7 n. f7.
29. Dc5—d4.	Kg8—f8.
30. Te7—e1 und gewinnt.	

## Dreizehnte Partie.

Gewitz.	Stannion.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.	15. f4—f5.	De6—f6.
1. e2—e4.	e7—e5.	16. Lc1—f4.	
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	Weiss konnte mit der Dame den Springer	
3. d2—d4.	e5 n. d4.	nicht nehmen, weil Le7—c5 † folgen würde.	
4. Sf3 n. d4.	Dd8—h4.	16. . . . .	Le7—d6.
5. Sd4—b5.	Dh4 n. e4 †		Um das Matt auf c7
6. Lf1—e2.	De4—e5.		zu decken.

Mit diesem Zuge ist der Verlust des schwarzen Spiels entschieden.

7. f2—f4.	De5—c5.	17. Lf4 n. d6.	Se4 n. d6.
8. Sb5 n. c7 †	Ke8—d8.	18. Ta1—d1.	Sc6—b4.
9. Sc7 n. a8.	Sg8—f6.	19. Dd3 n. d6.	Df6 n. d6.
10. Sb1—c3.	Lf8—e7.	20. Td1 n. d6.	Te8 n. e2.
11. Dd1—d2.		21. c2—c3.	Sb4—c2.
Weiss macht diesen Zug, um später mit		22. f5—f6.	g7—g6.
Sc3—a4 die Dame von dem Felde zu ver-		23. Tf1—d1.	Sc2—e3.
treiben, auf dem sie seine Rochade behindert.		24. Td6—d2.	Te2 n. g2.
11. . . . .	Th8—e8.	25. Td2 n. g2.	Se8 n. d1.
12. Sc3—a4.	Dc5—f5.	26. Tg2—e2.	b7—b6.
13. 0—0.	Sf6—e4.	27. Te2—e1.	b6—b5.
14. Dd2—d3.	Df5—e6.	28. Sa4—c5.	Sd1 n. b2.
	Um im nächsten Zuge	29. Te1—e7.	d7—d6.
	Se4—c5 zu ziehen.	30. Sb5—c7 †	

und gewinnt.

## Vierzehnte Partie.

Greville.		Kieseritzky.		Weiss.	Schwarz.
Weiss.		Schwarz.			
1.	e2—e4.	1.	e7—e5.	9.	Dd1—b3.
2.	Sg1—f3.	2.	Sb8—c6.	10.	e5 n. d6.
3.	d2—d4.	3.	e5 n. d4.	11.	a2—a3.
4.	Lf1—c4.	4.	Lf8—b4 †	12.	Sb1—c3.
5.	c2—c3.	5.	d4 n. c3.	13.	Sc3—d5.
6.	0—0.	6.	c3 n. b2.	14.	Db3—c3.
7.	Lc1 n. b2.	7.	Ke8—f8.	15.	Lc4—d3.
8.	e4—e5.	8.	d7—d6.	16.	Ta1—e1.

Weiss droht hiermit den Springer f5 zu nehmen und den Thurm auf e7 zu stellen.



16.	.....	Sa5—c6.	25.	Tf1—e1.	d6—d5.
17.	Sd5 n. b6.	a7 n. b6.	Jetzt ist das Spiel		
18.	Sf3—g5.	Ta8—a5.	nicht mehr zu halten, Th8—f8 wäre stärker		
19.	Ld3 n. f5.	Ta5 n. f5.	gewesen.		
20.	Sg5—e6 †	Lc8 n. e6.	26.	Dh3—h5 †	g7—g6.
21.	Te1 n. e6.	Tf5—e5.	27.	Dh5—e2.	
22.	Dc3—h3.	Te5—b5.	Weiss droht den Thurm b5 zu nehmen.		
Schwarz wagt es			27.	.....	Sc6—e5.
nicht den Thurm zu tauschen, wegen der			Besser scheint Tb5—		
drohenden Stellung, die die Dame dann auf			c5 zu sein.		
23.	Lb2—c1.	Kf8—f7.	28.	f4 n. e5.	Kf7 n. e6.
24.	f2—f4.	h7—h6.	29.	e5 n. f6 †	
Um im nächsten Zuge			Schwarz giebt das Spiel auf.		
Th8—e8 ziehen zu können.					

## Fünfzehnte Partie.

Königsg.	Grünl.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. e2—e4.	e7—e5.	13. b2—b3.	Th8—g8.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.		Schwarz giebt den
3. d2—d4.	e5 n. d4.		Bauer h6 auf, um für den Thurm eine freie
4. Sf3 n. d4.	Lf8—c5.	14. Lc1 n. h6.	Linie zu gewinnen.
5. Sd4 n. c6.	Dd8—f6.	15. Se2—f4.	Sf6—h5.
6. Dd1—d2.	d7 n. c6.		Dieser Zug giebt Schwarz Gelegenheit,
7. Sb1—c3.	Lc8—e6.		auf sehr elegante Art den Angriff fortzu-
8. Lf1—d3.	0—0—0.		setzen. Vielleicht wäre g2—g3 stärker ge-
9. Dd2—f4.	h7—h6.	15. . . . .	wesen.
10. Df4 n. f6.	Sg8 n. f6.		g4—g3.
11. 0—0.	g7—g5.		Schwarz lässt die Figur
12. Sc3—e2.	g5—g4.		einstehen, da diese, wie aus dem nächsten
			Zuge hervorgeht, mit Vortheil wieder zurück-
			gewonnen wird.



16. Sf4 n. h5.	g3 n. f2 †	sich entfernt, so sagt Th8—h3 Schach-
17. Kg1—h1.	Tg8—h8.	matt,
18. Lh6—g5.	Td8—g8.	22. Tf1 n. f2. Th8 n. h3 †
19. Sh5—g7.		23. Kh1—g1. Tg7 n. g5 †
Um, im Falle der Springer genommen		24. Tf2—g2. Ld6—c5 †
wird, mit dem Läufer nach f6 zu gehen.		25. Kg1—f1. Th3—h1 †
19. . . . .	Lc5—d6.	26. Kf1—e2. Tg5 n. g2 †
20. h2—h3.	Le6 n. h3.	27. Ke2—f3. Tg2—f2 †
21. g2 n. h3.	Tg8 n. g7.	28. Kf3—g3. Th1 n. a1

Wenn der Läufer g5

und gewinnt.

## Sechszehnte Partie.

Philadelphia.	New-York.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. e2—e4.	e7—e5.	9. Sb1 n. c3.	Sg8—e7.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	10. Lc4—d3.	Df5—e6.
3. d2—d4.	Sc6 n. d4.	11. Sc3—e4.	Lc5—d4.
4. Sf3 n. d4.	e5 n. d4.	12. Se4—g5.	De6—b6.
5. Lf1—c4.	Dd8—f6.	13. Dd1—h5.	g7—g6.
6. 0—0.	Lf8—c5.	14. Dh5—h6.	
7. e4—e5.	Df6—f5.		
8. c2—c3.	d4 n. c3.		

Weiss giebt den Bauer e5 auf. Es ist dies Opfer, wie aus dem nächsten Zuge hervorgeht, wohl motivirt.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
14. . . . .	Ld4 n. e5.	24. Ld3 n. e4.	Df5—a5.
15. Tf1—e1.	Db6—f6.	25. Dh6—h4†	Ke7—d7.
16. Sg5—f3.	d7—d6.	26. Te1—d1†	Kd7—e8.
17. Lc1—g5.	Df6—e6.	27. Kg1—h1.	c7—c6.
18. Sf3 n. e5.	d6 n. e5.	28. Tc1 n. c6.	Ta8—d8.
19. Ta1—c1.	Th8—f8.	29. Tc6—c1.	Td8 n. d1†
20. Ld3—c4.	De6—f5.	30. Tc1 n. d1.	h7—h5.
21. Lg5 n. e7.	Ke8 n. e7.	31. Dh4—f6.	Le6—c8.
22. f2—f4.	e5—e4.	32. Le4 n. b7.	
23. Lc4—d3.	Lc8—e6.		

Aufgegeben.



## Siebenzehnte Partie.

Fußg.	Körsi.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. e2—e4.	e7—e5.	21. Sf5—h4 †	Kg6—h5.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	22. Sh4—f5.	Kh5—g5.
3. d2—d4.	e5 n. d4.	23. Sf5—g3.	Kg5—g6.
4. Lf1—c4.	Lf8—b4 †	24. Td1—d5.	Lc5—b6.
5. c2—c3.	d4 n. c3.	25. Td5 n. b5.	a7—a5.
6. 0—0.	d7—d6.	26. Tf1—d1.	Te8—d8.
7. b2 n. c3.	Lb4—c5.	27. Td1—e1.	Td8—d2.
8. Lc1—g5.	Sg8—f6.	28. Sg3—e4.	Td2—c2.
9. e4—e5.	Sc6 n. e5.	29. Tb5—d5.	f6—f5.
10. Sf3 n. e5.	d6 n. e5.	30. Td5—d2.	Tc2 n. d2.
11. Dd1 n. d8 †	Ke8 n. d8.	31. Se4 n. d2.	Ta8—d8.
12. Lc4 n. f7.	Kd8—e7.	32. Sd2—c4.	e5—e4.
13. Lf7—b3.	Lc8—e6.	33. g2—g3.	Kg6—f6.
14. Sb1—d2.	Le6 n. b3.	34. Kg1—g2.	Td8—d3.
15. a2 n. b3.	Ke7—f7.	35. Sc4—e3.	Lb6 n. e3.
16. Ta1—d1.	Th8—e8.	36. Te1 n. e3.	Td3 n. e3.
17. Sd2—c4.	b7—b5.	37. f2 n. e3.	c7—c5.
18. Sc4—e3.	h7—h6.	38. c3—c4.	Kf6—g5.
19. Lg5 n. f6.	g7 n. f6.	39. h2—h3.	h6—h5.
20. Se3—f5.	Kf7—g6.	40. Kg2—f2.	

Als Remis abgebrochen.

## Das Spiel des Läufer-Bauers der Dame im Königs-Springer-Spiel.

Wenn im 2. Zuge auf den Königs-Springer Schwarz mit dem Damen-Springer b8—c6 geantwortet hat, kann Weiss mit c2—c3 den Angriff fortsetzen, der nicht so stark, wie Lf1—c4 oder d2—d4, jedoch vollkommen sicher ist, wie man aus den folgenden Spielen sehen wird.

## Erstes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	Zügen ist d7—d5 der stärkste, dagegen Lf8—c5 weniger zu empfehlen.	
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	4. d2—d4.	
3. c2—c3.	f7—f5.	Am besten. Es wäre für Weiss nicht theilhaft den Bauer f5 zu nehmen:	
Dieser Zug ist eine Art Gegen-Gambit, das Schwarz ohne Gefahr geben kann. Ausserdem kann Schwarz noch spielen 3) d7—d5 (3. Spiel), Sg8—f6 (4. Spiel) und Lf8—c5 (7. Spiel). Von diesen		4. e4 n. f5.	d7—d6.
		5. g2—g4.	h7—h5.
		6. Sf3—g1.	h5 n. g4.

- | Weiss.   | Schwarz.  |
|--|---|
| 7. Dd1 n. g4.  | Sg8—e7.   |
| 8. Lf1—d3.   | g7—g6 und Schwarz gewinnt den Bauer mit einer besseren Stellung zurück. |
| Wenn Weiss 4) Lf1—b5 zieht, so antwortet Schwarz:  |   |
| 4) Lf1—b5.   | f5 n. e4.   |
| 5. Lb5 n. c6.  | d7 n. c6.   |
| 6. Sf3 n. e5.  | Dd8—g5 und Schwarz gewinnt den Bauer g2.                                |
| 4. . . . .   | f5 n. e4.   |
|  | Stärker ist d7—d6.<br>(Siehe 2. Spiel.)                                 |
| 5. Sf3 n. e5.  | Sg8—f6.   |
| 6. Lf1—b5.   |   |
| Weiss konnte auch Se5 n. c6 spielen, alsdann nimmt b7—c6, und die Spiele gleichen sich bald aus. |   |
| 6. . . . .   | a7—a6.  |
|  | Auch Lf8—d6 kann hier mit Vortheil gezogen werden.                      |
| 7. Lb5 n. c6.  | b7 n. c6.   |
| Wenn Schwarz mit dem Damenbauer nimmt, kann, wie folgt, gespielt werden:                         |   |
| 7. . . . .   | d7 n. c6.   |
| 8. Lc1—g5.   | Lf8—d6.   |
| 9. Sb1—d2.   | Lc8—f5.   |
| 10. Dd1—b3 und hat eine sehr gute Stellung.  |   |

- | Weiss.  | Schwarz.  |
|---|---|
| 8. Lc1—g5.  | Ta8—b8.   |
| Wenn Schwarz 8) Lf8—e7 zieht, so folgt 9) Lg5 n. f6 und später Dd1—h5† und auf 8) Lf8—d6 bekommt Weiss mit 9) Sb1—d2 ein gutes Spiel.   |   |
| 9. b2—b4.   | Lc8—b7.   |
| 10. 0—0.  |   |
| Weiss konnte auch spielen:  |   |
| 10. Dd1—h4.   | d7—d5.  |
| 11. 0—0.  |   |
| (Der Bauer c6 ist wegen Dd8—d7 nicht zu nehmen.)  |   |
| 11. . . . .   | h7—h6.  |
| 12. Lg5—h4.   | Dd8—d6.   |
| 13. Lh4—g3 und gewinnt.   |   |
| 10. . . . .   | d7—d5.  |
| 11. f2—f3.  | Lf8—e7.   |
| Wenn Schwarz h7—h6 zieht, so nimmt der Läufer den Springer. Nimmt ihn dann die Dame wieder, so folgt f3 n. e4 mit einem vorzüglichen Spiele. Nimmt Schwarz aber den Läufer mit dem Bauer, so gestaltet sich das Spiel, wie folgt: |   |
| 11. . . . .   | h7—h6.  |
| 12. Lg5 n. f6.  | g7 n. f6.   |
| 13. f3 n. e4.   | f6 n. e5.   |
| 14. Dd1—h5† und setzt in fünf Zügen matt.   |   |
| 12. f3 n. e4.   | 0—0 am besten.  |
| 13. Sb1—d2.   | Weiss hat einen Bauer mehr und eine bessere Stellung. |

## Zweites Spiel.

- | Weiss.   | Schwarz.  |
|--|-----------|
| 1. e2—e4.  | e7—e5.    |
| 2. Sg1—f3.   | Sb8—c6.   |
| 3. c2—c3.  | f7—f5.    |
| 4. d2—d4.  | d7—d6.    |
| Dieser Zug ist wohl stärker, als f5 n. e4. Die Stellung hat Aehnlichkeit mit der des Philidor'schen Springer-Spiels, jedoch ist hier der Damen-Springer des Schwarzen bereits entwickelt, ein Umstand, der die Vertheidigung bei weitem nachdrücklicher macht. |           |
| 5. d4 n. e5.   | f5 n. e4. |

- | Weiss.  | Schwarz.                                       |
|---|--|
| 6. Sf3—g5.  | d6—d5.   |
| Hier könnte Schwarz auch ohne Nachtheil d6 n. e5 oder Sc6 n. e5 ziehen. |  |
| 7. e5—e6.   | Sg8—h6.  |
| Schwarz kann hier auch vielleicht spielen:                              |  |
| 7. . . . .  | Lf8—c5.  |
| 8. Sg5—f7.  | Dd8—f6.  |
| 9. Lc1—e3.  | Lc5 n. e8.                                     |
| 10. f2 n. e3.   | Lc8 n. e6.                                     |
| 11. Sf7 n. h8.  | 0—0—0. Schwarz gewinnt den Springer h8 und hat |

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
alsdann zwar die Qualität verloren, jedoch eine sehr vortheilhafte Stellung.		auch Bauer a7 -- a6 zur Vertheidigung dienen.	
8. Lf1—b5.	Dd8—d6.	10. Lb5 n. c4.	Dd6 n. d1 †
9. c3—c4.	d5 n. c4.	11. Ke1 n. d1.	Sc6—d8 und
	Hier könnte vielleicht	die Spiele stehen ungefähr gleich.	

## Drittes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	7. Ld5 n. c6.	Ke8—d8.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	8. Da4 n. e4.	
3. c2—c3.	d7—d5.	Weiss hat einen Bauer mehr und die bessere Stellung.	
4. Lf1—b5.	d5 n. e4.	6. Dd1—a4.	Sg8—e7.
	Wenn Schwarz statt dessen mit dem Damenläufer den feindlichen Königsspringer fesselt, so bekommt Weiss ein gutes Spiel.	Wenn Schwarz statt dieses Zuges, 6) Dd5 n. e5 zieht, so gelan- gen wir zu der Stellung der letzten Variante.	
4. . . . .	Lc8—g4.	7. f2—f4.	e4 n. f3.
5. Dd1—a4.	Lg4 n. f3.		Es droht Lb5—c4.
6. Lb5 n. c6 †	b7 n. c6.	8. Se5 n. f3.	a7—a6.
7. Da4 n. c6 †	Ke8—e7.		Es kann auch Lc8— e6 geschehen.
8. g2 n. f3 und Weiss muss gewinnen.		9. Lb5—c4.	Dd5—e4.
5. Sf3 n. e5.	Dd8—d5.	10. Ke1—f2.	Lc8—e6.
	Am besten zieht Schwarz Dd8—g5, so folgt:	11. d2—d3.	De4—f5.
5. . . . .	Dd8—g5.	12. Lc4 n. e6.	f7 n. e6.
6. Dd1—a4.	Dg5 n. e5.	13. Th1—e1.	0—0—0.
	Schwarz hätte mit Dg5 n. g2 in wenigen Zügen das Spiel verloren.	14. d3—d4 und die Spiele stehen etwa gleich.	

## Viertes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	5. . . . .	Sf6 n. e4.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	6. Sf3 n. e5.	Lc8—d7.
3. c2—c3.	Sg8—f3.	7. Dd1—b3.	Se4—d6.
4. d2—d4.	d7—d5.		Am besten.
	Am besten. Auch d7—d6 gewährt Schwarz keine vortheilhafte Vertheidigung, siehe 1. Partie. Ueber Sf6 n. e4 siehe 5. Partie.	8. Lb5 n. c6.	
5. Lf1—b5.		Auf Db3 n. d5 wäre Dd8—e7 mit Vortheil gefolgt.	
Wenn Weiss 5) d4 n. e5, so spielt Schwarz Sf6 n. e4 und die Spiele stehen gleich.		8. . . . .	Ld7 n. c6.
		9. 0—0.	Lf8—e7 und die Spiele stehen gleich.

## Fünftes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5	De4—f6 die weisse Dame an, und rettet den Läufer f2.	
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	8. . . . .	Sc6—e7.
3. c2—c3.	Sg8—f6.		Schlechter wäre Se4
4. d2—d4.	<b>Sf6 n. e4.</b>	n. d2. Es würde folgen:	
5. d4 n. e5.		8. . . . .	Se4 n. d2.
(d4—d5 behandelt das nächste Spiel.)		9. Lc1 n. d2.	Lf2—b6.
5. . . . .	Lf8—c5.	10. Ta1—e1.	Sc6—e7.
6. Dd1—d5.	Lc5 n. f2.	11. Dd5—c4 und wenn Schwarz d7—d5 zieht, wozu er genöthigt ist, um sein Spiel zu entwickeln, so tauscht Weiss die Bauern ab, und gewinnt später mit Ke2—d1 ein wichtiges Tempo.	
7. Ke1—e2.	f7—f5.	9. Dd5—b3.	d7—d5.
8. Sb1—d2.		10. e5 n. d6.	Dd8 n. d6.

Weiss hat mit den Zügen Dd1—d5 und Ke1—e2 eine von den beiden Figuren zu erobern beabsichtigt. Eine Combination, die in verschiedenen Spielen vorkommt. Schwarz muss jetzt den Springer e4 decken, was nur mit dem Bauerzug f7—f5 geschehen kann. Würde Weiss den Bauer im nächsten Zuge en passant schlagen, so greift Schwarz mit

9. Dd5—b3. d7—d5.  
 10. e5 n. d6. Dd8 n. d6.  
 11. Sd2 n. e4. f5 n. f4.  
 12. Ke2 n. f2. e4 n. f3.  
 13. g2 n. f3. Lc8—e6 und Schwarz hat das bessere Spiel.

## Sechstes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	10. Sd2 n. e4.	f5 n. e4.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	11. Da4 n. e4.	Lf2—b6.
3. c2—c3.	Sg8—f6.		Es wäre für Schwarz
4. d2—d4.	Sf6 n. e4.	nicht gut zu spielen:	
5. <b>d4—d5.</b>	Lf8—c5.	11. . . . .	d7—d5.
	Mit diesem Zuge giebt Schwarz eine Figur preis, erhält jedoch dafür einen sehr starken Angriff.	12. De4 n. e5.	Tf8—e8.
6. d4 n. c5.	Lc5 n. f2†	13. De5 n. e8†	Dd8 n. e8†
7. Ke1—e2.	b7 n. c6.	14. Ke2 n. f2 und Weiss hat zwei Figuren für die Dame bei günstiger Stellung.	
	Mit diesem Zuge droht Schwarz auf a6† zu gehen und mindestens die weisse Dame zu gewinnen.	12. Lc1—g5.	Dd8—e8.
8. Dd1—a4.	f7—f5 am besten.	13. Ta1—e1.	d7—d6. Schwarz hat zwar nur zwei Bauern für die Figur, jedoch eine sehr gute Stellung.
9. Sb1—d2.	0—0.		

## Siebentes Spiel.

1. e2—e4.	e7—e5.	4. b2—b4.	Lc5—b6.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	5. b4—b5.	Sc6—a5.
3. c2—c3.	<b>Lf8—c5.</b>	6. Sf3 n. e5.	Dd8—e7.
	Dieser Zug ist nicht vortheilhaft, wie man gleich sehen wird.	7. d2—d4.	d7—d6.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
8. Lc1—a3.	f7—f6.	wickelt und der Springer a5 nimmt auf dem Randfelde eine sehr ungünstige Stellung ein.	
Bei 8) De7—h4 bekommt Weiss ebenfalls das bessere Spiel.		9. Se5—f3.	De7 n. e4†
8. . . . .	De7—h4.	10. Lf1—e2.	Sg8—h6.
9. Se5—f3.	Dh4 n. e4†	11. 0—0.	0—0.
10. Lf1—e2.		12. Le2—d3 und Weiss hat ein gutes Spiel.	
Das weisse Spiel ist jetzt vollkommen ent-			

## Gespielte Partien.

## Erste Partie.

Sorwitz, Harrwitz und v. Carnap.	Perigal, Jones und Capt. Evans.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.	18. Dd1—c2.	Db6 n. b4.
1. e2—e4.	e7—e5.	19. Lf1—d3.	Se4 n. c3.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	20. Ld3 n. h7 †	Kg8—h8.
3. c2—c3.	Sg8—f6.	21. 0—0.	Sc3—e4.
4. d2—d4.	d7—d6.	22. Dc2—d3.	Kh8 n. h7.
5. d4—d5.	Sc6—e7.	23. Sb1—d2.	Tc8—c3.
6. Sb1—a3.	c7—c6.	24. Dd3—e2.	Se4 n. d2.
7. Lc1—g5.	Sf6 n. e4.	25. Sf3 n. d2.	Db4—c5.
8. Lg5 n. e7.	Lf8 n. e7.		Hier wäre wohl Db4—c4 stärker.
9. d5 n. c6.	0—0.	26. Ta1—b1.	Dc5—c6.
Hätte Schwarz gezogen 9) b7 n. c6, so hätte Weiss mit Dd1—a4 geantwortet, hierdurch jedoch auch keinen erheblichen Vortheil gehabt.		27. f2—f4.	Tc3—e3.
10. Dd1—d5.	Se4—c5.	28. De2—g4.	f7—f5.
11. b2—b4.	b7 n. c6.	29. Dg4—h5 †	Kh7—g8.
12. Dd5 n. c6.	Lc8—b7.	30. Sd2—f3.	e5 n. f4.
13. Dc6—b5.	Lb7—a6.	31. Tf1—c1.	Dc6—e4.
14. Db5—c6.	Ta8—c8.	32. a2—a4.	Te3—e2.
15. Dc6—d5.	La6—b7.	33. Kg1—h1.	Te2 n. g2.
16. Dd5—d1.	Sc5—e4.	34. Tc1—f1.	Tg2—g4.
Schwarz hat jetzt eine siegreiche Stellung.		35. Dh5—h3.	Le7—h4.
17. Sa3—b1.	Dd8—b6.	Um diesen Läufer nach f2 zu bringen.	
Schwarz hätte wohl besser hier den Bauer c3 genommen.		36. a4—a5.	Tf8—f6.
		37. a5—a6.	Lb7—c6.
		38. Tb1—b8 †	Kg8—h7.
		39. Tb8—b3.	Tf6—h6 und Weiss giebt die Partie auf.

## Zweite Partie.

Harrwig.	Anderßen.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. e2—e4.	e7—e5.	11. c3—c4.	Le6—g4.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	12. d4—d5.	Se7—f5.
3. c2—c3.	d7—d5.	13. Lc1—f4.	Lf8—c5 †
4. Lf1—b5.	d5 n. e4.	Der Springer c6 kann nicht genommen werden, weil auf 13) Lf8—c5 †, 14) Tf1—f2 geschehen muss, und der Sf3 verloren geht.	
5. Sf3 n. e5.	Dd8—d5.	14. Kg1—h1.	Sc6—e7.
6. Dd1—a4.	Sg8—e7.	15. b2—b4.	Lc5—d4.
7. f2— <del>e3</del> f3	e4 n. f3.	16. Sf3 n. d4.	Sf5 n. d4.
8. Se5 n. f3.	Lc8—e6.	17. Sb1—c3.	Kc8—b8.
9. 0—0.	0—0—0.	18. Lf4—e3.	Sd4 n. b5.
10. d2—d4.	Dd5—h5.	19. Sc3 n. b5.	a7—a6.



20. Sb5 n. c7.

Ein wohl motivirtes Opfer.

20. . . . .	Kb8 n. c7.
21. d5—d6 †	Ke7 n. d6.
22. Le3—f4 †	Kd6—e6.
23. Ta1—e1 †	Lg4—e2.
24. Tf1—f2.	Se7—f5.
25. Te1 n. e2 †	Ke6—f6.

26. Lf4—e5 †	Kf6—g6.
27. g2—g4.	Dh5 n. g4.
28. Tf2—g2.	h7—h5.
29. Tg2—g4 †	h5 n. g4.
30. Da4—c2.	Th8—h3.
31. Dc2—e4.	Kg6—g5.
32. De4—f4 †	

Aufgegeben.



## Dritte Partie.

<b>Reueby.</b>	<b>Sjöen.</b>	<b>Weiss.</b>	<b>Schwarz.</b>
Weiss.	Schwarz.		
1. e2—e4.	e7—e5.	13. c8—c4.	Dd7—f5.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	14. Lg5—c3.	Sf6—g4.
3. c2—c3.	f7—f5.	15. Dd1—c2.	Sc6—b4.
4. d2—d4.	d7—d6.	16. 0—0—0.	Sb4—d3 †
5. Lf1—d3.	f5 n. e4.	17. Kc1—b1.	Sg4 n. f2.
6. Ld3 n. e4.	d6—d5.	18. Td1—f1.	Df5—g6.
7. Le4—c2.	e5—e4.	19. La4—c2.	Sf2 n. h1.
8. Sf3—e5.	Sg8—f6.	20. Lc2 n. d3.	e4 n. d3.
9. Lc1—g5.	Lf8—d6.	21. De2—d1.	Ta8—b8.
10. Lc2—a4.	Lc8—d7.	22. Tf1 n. f8 †	Ld6 n. f8.
11. Se5 n. d7.	Dd8 n. d7.	23. Dd1—f3.	Dg6—f7.
12. Sb1—d2.	0—0.	Weiss giebt die Partie auf.	

## Vierte Partie.

<b>Pökmäcker.</b>	<b>Anderßen.</b>	<b>Weiss.</b>	<b>Schwarz.</b>
Weiss.	Schwarz.		
1. e2—e4.	e7—e5.	16. h2 n. g3.	Sd5—e3.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	17. Se4—c5.	Td8—d6.
3. e2—c3.	d7—d5.	18. Sc5 n. b7.	Td6—h6.
4. Lf1—b5.	d5 n. e4.	19. Sf3—h4.	Dh5—d5.
5. Sf3 n. e5.	Dd8—d5.	20. Sb7—c5.	Th8—e8.
6. Dd1—a4.	Sg8—e7.	21. Sc5 n. a6 †	Kb8—c8.
7. f2—f4.	e4 n. f3.	22. Sa6—c5.	Kc8—d8.
8. Se5 n. f3.	Dd5—h5.	23. Ta1—e1.	Lg4—c8.
9. 0—0.	Lc8—g4.	24. Da4—a8.	g7—g6.
10. d2—d4.	0—0—0.	25. Ld3—a6.	Sc6—a7.
11. Lc1—f4.	Kc8—b8.	26. Da8 n. d5 †	Se3 n. d5.
12. Sb1—d2.	a7—a6.	27. La6 n. c8.	Sa7 n. c8.
13. Lb5—d3.	Se7—d5.	28. Sc5—b7 †	Kd8—d7.
14. Lf4—g3.	Lf8—d6.	29. Tf1 n. f7 †	Schwarz giebt
15. Sd2—e4.	Ld6 n. g3.	die Partie auf.	

## Fünfte Partie.

<b>Serwig.</b>	<b>Sarrwig.</b>	<b>Weiss.</b>	<b>Schwarz.</b>
Weiss.	Schwarz.		
1. e2—e4.	e7—e5.	5. b4—b5.	Sc6—a5.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	6. Sf3 n. e5.	Dd8—e7.
3. c2—c3.	Lf8—c5.	7. d2—d4.	d7—d6.
4. b2—b4.	Lc5—b6.	8. Lc1—a3.	f7—f6.
		9. Se5—f3.	De7 n. e4 †

	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
10.	Lf1—e2.	Sg8—h6.	25.	Tf1—e1.	d6—d5.
11.	0—0.	0—0.	26.	Le4—f3.	Lc4 n. a2.
12.	Le2—d3.	De4—g4.	27.	Te1—d1.	La2—b3.
13.	La3—b4.	Dg4—e6.	28.	Lf3 n. d5 †	Lb3 n. d5.
14.	Tf1—e1.	De6—f7.	29.	Td1 n. d5.	Sa5—c6.
15.	d4—d5.	Sh6—g4.	30.	Ta1—c1.	Sc6 n. b4.
Weiss beabsichtigt			31.	c3 n. b4.	Ta8—a2.
mit Dd1—a4 den Springer a5 zu erobern.			32.	h2—h3.	Te8—e2
16.	Te1—f1.	Sg4—e5.	33.	Tc1 n. c7.	h7—h6.
17.	Sf3 n. e5.	f6 n. e5.	34.	Td5—d8 †	Kg8—h7.
18.	Sb1—d2.	Df7 n. d5.	35.	Td8—d7.	Te2 n. f2.
19.	Sd2—c4.	e5—e4.	36.	Td7 n. g7 †	Kh7—h8.
20.	Sc4 n. b6.	a7 n. b6.	37.	Tc7 n. b7.	Tf2—b2.
21.	Ld3—c2.	Dd5 n. d1.	38.	Tg7—g6.	h6—h5.
22.	Lc2 n. d1	Lc8—e6.	39.	Tg6—g5.	h5—h4.
23.	Ld1—c2.	Tf8—e8.	40.	Tb7 n. b6.	Kh8—h7.
24.	Lc2 n. e4.	Le6—c4.	41.	Tg5—g4 und gewinnt.	

## Sechste Partie.

Jansens.	Falkbeer.		Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.			
1. e2—e4.	e7—e5.	21.	Ta1—e1.	Te8 n. e1.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	22.	Tf1 n. e1.	g7—g5.
3. c2—c3.	Sg8—f6.	23.	Lf4 n. c7.	Lf6 n. c3.
4. d2—d4.	d7—d5.	24.	Te1—c1.	Td5—d2.
5. Lf1—b5.	Sf6 n. e4.	25.	h2—h4.	Lc3—f6.
6. Sf3 n. e5.	Lc8—d7.	26.	h4 n. g5.	Lf6 n. g5.
7. Se5 n. d7.	Dd8 n. d7.	27.	f2—f4.	Lg5—f6.
8. 0—0.	Lf8—e7.	28.	Tc1—c6.	Kg8—g7.
9. c3—c4.	0—0.	29.	a2—a3.	Td2—d3.
10. Sb1—c3.	Se4 n. c3.	30.	Lc7—d6.	a6—a5.
11. b2 n. c3.	a7—a6.	31.	g2—g4.	Lf6—b2.
12. Lb5—a4.	Ta8—d8.	32.	g4—g5.	Lb2—c3.
13. De1—e2.	Tf8—e8.	33.	Ld6—c7.	Lc3—b2.
14. c4 n. d5.	Sc6 n. d4.	34.	Lc7—d6.	h7—h5.
15. De2—d1.	Sd4—e2 †	35.	g5 n. h6 †	Kg7—h7.
16. Kg1—h1.	b7—b5.	36.	Kh1—g2.	Lb2 n. a3.
17. Dd1 n. e2.	Le7—f6.	37.	Ld6 n. a3.	Td3 n. a3.
18. De2—f3.	b5 n. a4.	38.	Tc6—a6.	Ta3—a2 †
19. Lc1—f4.	Dd2 n. d5.	39.	Kg2—f3.	a4—a3.
20. Df3 n. d5.	Td8 n. d5.	40.	Kf3—e4.	Ta2—b2.
		41.	Ta6 n. a5.	a3—a2.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
42. Ke4—f3.	Kh7 n. h6.	55. Ta2—a8.	f5—f4.
43. Kf3—e3.	f7—f5.	56. Ta8—d8†	Kd4—e3.
44. Ke3—f3.	Kh6—g6.	57. Td8—e8†	Ke3—f2.
45. Ta5—a6†	Kg6—f7.	58. Te8—f8.	Kf2—e2.
46. Kf3—e3.	Kf7—e7.	59. Kb4—c4.	Tf3—f1..
47. Ke3—d3.	Ke7—d7.	60. Tf8—e8†	Ke2—f2.
48. Kd3—c3.	Tb2—f2.	61. Kc4—d3.	f4—f3.
49. Kc3—b3.	Kd7—c7.	62. Kd3—d2.	Tf1—a1.
50. Ta6—a4.	Kc7—c6.	63. Te8—f8.	Kf2—g2.
51. Ta4—c4†	Kc6—d5.	64. Tf8—g8†	Kg2—f1.
52. Tc4—a4.	Tf2 n. f4.	65. Kd2—e3.	f3—f2
53. Ta4 n. a2.	Tf4—f3†		und gewinnt.
54. Kb3—b4.	Kd5—d4.		

## Siebente Partie.

Capl. Evans.	Garrwiz.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.	12. 0—0.	Lc8—d7.
1. e2—e4.	e7—e5.	Die Stellung des	
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	Schwarzen ist jetzt sehr misslich. Auf Dd4	
3. c2—c3.	f7—f5.	—g4 tauscht Weiss die Damen und setzt	
4. d2—d4.	e5 n. d4.	mit Sc3—b5 den Angriff fort.	
5. e4—e5.	d4 n. c3.	13. Sc3—d5.	0—0—0 am besten.
Schwarz hätte wohl		Schwarz giebt zwar	
jetzt besser gethan, d7—d5 zu ziehen und		eine Figur auf, hat jedoch hierdurch Gele-	
den Bauern d4 aufzugeben.		genheit, seine übrigen Steine ins Spiel zu	
6. Sb1 n. c3.	Lf8—b4.	14. Lg5 n. e7.	Lb4 n. e7.
7. Lc1—g5.	Sg8—e7.	Ginge statt dessen	
8. Lf1—c4.	d7—d5.	Th8—e8, so folgt Ta1—d1 und gewinnt.	
9. e5 n. d6.	Dd8 n. d6.	15. Sd5 n. e7†	Kc8—b8.
10. Dd1—e2.		16. Tf1—d1.	Dd4—h4.
Dieser Zug droht Ta1—d1 und greift		17. Lc4—b3.	Dh4—h6.
gleichzeitig den Springer e7 noch einmal an.		18. Td1—d2.	f5—f4.
10. . . . .	Sc6—d4.	19. Ta1—d1.	f4—f3.
11. Sf3 n. d4.	Dd6 n. d4.	20. De2 n. f3.	a7—a6.
		21. Td2 n. d7 und gewinnt.	

## Achte Partie.

Perigal und Evans.	Garrwiz und v. Carnap.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.	4. Lf1—b5.	d5 n. e4.
1. e2—e4.	e7—e5.	5. Sf3 n. e5.	Dd8—d5.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	6. Dd1—a4.	Sg8—e7.
3. c2—c3.	d7—d5.	7. f2—f4.	e4 n. f3.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
8. Se5 n. f3.	a7—a6.	16. Kf2—g1.	e5 n. d4.
9. Lb5—c4.	Dd5—e4†	17. Lc1—g5.	Sg6—e7.
10. Ke1—f2.	Lc8—e6.	18. c3 n. d4.	h7—h6.
11. d2—d3.	De4—f5.	19. Lg5 n. e7.	Lf8 n. e7.
12. Lc4 n. e6.	f7 n. e6.	20. Sb1—c3.	Sc6 n. d4.
13. Th1—e1.	0—0—0.	21. Sf3 n. d4.	Le7—c5.
14. d3—d4.	Se7—g6.	22. Te1—f1.	Td8 n. d4.
15. Da4—b3.	e6—e5.		



23. Kg1—h1.	Df5—d7.	29. Tc7 n. c5.	Dd6 n. f4.
24. Tf1—f7.	Dd7—g4.	30. Db3 n. b7.	Td2—d7.
25. h2—h3.	Dg4—g6.	31. Db7—c8†	Kd8—e7.
	Hier konnte wohl	32. Ta1—e1†	Ke7—f6.
	besser h6—h5 geschehen.	33. Dc8 n. d7.	Kf6—g6.
26. Sc3—d5.	Td4—d2.	34. Dd7—d3†	Kg6—f6.
	Statt dessen musste Lc5—d6 geschehen.	35. Tc5—c6†	Kf6—f7.
27. Tf7 n. c4†	Kc8—d8.	36. Dd3—g6†	Kf7—g8.
28. Sd5—f4.	Dg6—d6.	37. Tc6—c8.	Schach und Matt.

## Das Springer-Spiel des Lopez.

Nachdem im 2. Zuge auf den Königsspringer g1—f3, Sb8—c6 den angegriffenen Bauer gedeckt hat, kann Weiss mit 3) Lf1—b5 diese deckende Figur wiederum angreifen, um nach dem Abtausch des Läufers gegen den Springer den Bauer e5 zu gewinnen. Dies Spiel wird das Spiel des Lopez genannt. Man wird aus den folgenden Erörterungen ersehen, dass, wenn 4) Lb5 n. c6 geschehen ist und Schwarz wieder genommen hat, der Bauer e5 nur zum Schein verloren ist, und dass es daher für Weiss einiger Vorbereitungszüge bedarf, um zu diesem Ziele zu gelangen, während Schwarz inzwischen sich genügend decken kann. Dennoch gewährt das Spiel einen nachhaltigen Angriff, und gehört zu den besten Fortsetzungen des Springerspiels.

### Erstes Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—c4.	c7—c5.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.
3. Lf1—b5.	Sg8—f6.

Dieser Zug gewährt eine gute Vertheidigung. Es kann ausserdem geschehen Lf8—c5, ein nicht allzukuräftiger Vertheidigungszug (8. Spiel) oder Dd8—f6 (7. Spiel) oder a7—a6 (6. Spiel), neben Sg8—f6 die beste Vertheidigung, oder endlich Sg8—e7 (12. Spiel). Nicht zu empfehlen ist d7—d6, weil hierdurch der Läufer f8 eingesperrt wird, ausserdem auch dem Weissen Gelegenheit gegeben wird, durch Lb5 n. c6 einen Doppelbauer zu machen. Auf 3) Sc6—d4, antwortet Weiss mit 4) Lb5—c4 oder auch wie folgt:

3. . . . .	Sc6—d4.
4. Sf3 n. d4.	e5 n. d4
5. d2—d3.	Lf8—c5.
6. Dd1—h5.	Dd8—e7.
7. Lc1—g5.	De7—e5.
8. Lb5—c4.	g7—g6.
9. Dh5—h4.	h7—h6.
10. Lg4—d2.	g6—g5.
11. Dh4—g3.	d7—d6.
12. 0—0 n. Weiss hat eine bessere Stellung.	
4. Dd1—e2.	

Weiss droht den Springer abzutauschen, und dann den Bauer e5 zu nehmen. Statt dessen kann auch das Spiel mit 0—0 (4. Spiel) d2—d3 (2. Spiel), d2—d4 (3. Spiel), Sb1—c3 (5. Spiel) fortgesetzt werden.

Weiss.	Schwarz.
4. . . . .	Lf8—e7.
	Es könnte auch 4) a7—a6 oder auch Lf8—d6 geschehen. Letzterer Zug, der in den meisten Spielen nachtheilig ist, ist es in diesem Falle weniger, weil, wenn Lb5 n. c6 geschieht, der Damenläufer des Schwarzen frei wird, oder der Läufer b5, um sich an einer andern Stelle am Spiel zu betheiligen, ein Tempo verlieren müsste. Dagegen wäre 4) Lf8—c5 nicht zu empfehlen, indem Schwarz hierdurch einen Bauer verliert:
4. . . . .	Lf8—c5.
5. Lb5 n. c6.	d7 n. c6.
6. Sf3 n. e5.	Dd8—d4.
7. Se5—d3.	Lc5—b6.
8. f2—f3 und hat bei gleicher Stellung einen Bauer mehr.	
5. c2—c3.	

Wenn Weiss statt dieses Zuges gleich den Springer nimmt, um den Bauer e5 zu gewinnen, so spielt Schwarz, wie folgt:

5. Lb5 n. c6.	d7 n. c6.
6. Sf3 n. e5.	Dd8—d4.
7. Se5—f3.	Dd4 n. e4 u. hat den Bauer zurückgewonnen.
5. . . . .	d7—d6.
6. d2—d4.	e5 n. d4.
7. Sf3 n. d4.	Lc8—d7.
8. Sd4 n. c6.	Ld7 n. c6.
9. Lb5 n. c6 †	b7 n. c6 und Weiss hat ein etwas freieres Spiel.

## Zweites Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	7. d3—d4.	Lc5—b6.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.		Viel besser, als e5 n. d4.
3. Lf1—b5.	Sg8—f6.	8. Lc1—g5.	d7—d6.
4. <del>d2—d3.</del>	Lf8—c5.	9. Lb5 n. c6.	b7 n. c6.
5. c2—c3.	Dd8—e7 am besten.	10. d4 n. e5.	d6 n. e5.
6. 0—0.	0—0.	Die Spiele stehen ungefähr gleich.	



## Drittes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	6. e4—e5.	c7—c6.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	7. 0—0 am besten.	c6 n. b5.
3. Lf1—b5.	Sg8—f6.	8. Lc1—g5.	Lf8—e7.
4. <del>d2—d4.</del>	Sc6 n. d4.	9. e5 n. f6.	Le7 n. f6.
	Schwarz kann auch	10. Tf1—e1 †	Ke8—f8.
	den Bauer e4 mit dem Königsspringer nehmen.	11. Lg5 n. f6.	Dd8 n. f6.
4. . . . .	Sf6 n. e4.	12. Dd1—e2.	
5. d4—d5.	Se4—d6.		Ueber c2—c3 siehe die Partic Morphy-Anderssen.
6. Lb5 n. c6.	b7 n. c6.	12. . . . .	g7—g6.
7. d5 n. c6.	e5—e4.	13. De2 n. b5.	Kf8—g7.
8. Sf3—d4.	d7 n. c6.	14. Sb1—d2 und das weisse Spiel ist	besser, als das schwarze entwickelt.
9. Sd4 n. c6.	Dd8—d7 und die		
	Spiele sind gleich.		
5. Sf3 n. d4.	e5 n. d4.		

## Viertes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	8. Dd1—e2.	
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	Um die Rochade zu verhindern.	
3. Lf1—b5.	Sg8—f6.	8. . . . .	Sf6—d5.
4. 0—0.	Sf6 n. e4.	9. c2—c4.	Sd5—f4.
5. Tf1—e1.	Se4—f6.	10. De2—e4.	Sf4—g6.
6. Lb5 n. c6.	d7 n. c6.	11. Te5—h5.	0—0 und die
7. Te1 n. e5†	Lf8—e7.	Spiele stehen gleich.	

## Fünftes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	5. 0—0.	d7—d6.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	6. d2—d3.	0—0.
3. Lf1—b5.	Sg8—f6.	7. Lc1—g5.	Lc8—e6 und
4. Sb1—c3.	Lf8—c5.	die Spiele stehen gleich.	

## Sechstes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	5. 0—0.	
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	Besser als Sf3 n. e5, weil Schwarz alsdann mit Dd8—d4 den Bauer zurückgewinnen würde.	
3. Lf1—b5.	a7—a6.	5. . . . .	Lf8—d6.
Ein sicheres, vielleicht das beste Verteidigungsspiel.		6. d2—d4.	e5 n. d4.
4. Lb5 n. c6.		7. Dd1 n. d4.	f7—f6.
Der Läufer kann sich auch nach a4 zurückziehen, alsdann geschieht:		8. Tf1—e1.	Sg8—e7.
4. Lb5—a4.	Lf8—c5.	9. e4—e5.	f6 n. e5.
Es kann auch Sg8—f6 ohne Nachtheil geschehen.		10. Sf3 n. e5.	0—0.
5. c2—c3.	b7—b5.	11. Lc1—g5.	Dd8—e8.
6. La4—b3.	d7—d6.	12. Se5—c4.	Se7—f5.
7. d2—d4.	e5 n. d4.	13. Dd4—d2.	De8—h5.
8. c3 n. d4.	Lc5—b6.	14. Sc4 n. d6.	c7 n. d6.
9. Lb3—d5.	Sg8—e7 und die Spiele stehen gleich.	15. Sb1—c3 und die Spiele stehen gleich.	
4. . . . .	d7 n. c6.		

## Siebentes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	5. d2—d3.	
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	Und Weiss hat ein besser entwickeltes Spiel. Schlechter wäre es, wenn Weiss im 4. Zuge c2—c3 gezogen hätte, das Spiel würde sich dann, wie folgt, gestalten:	
3. Lf1—b5.	Dd8—f8.		
4. Sb1—c3.	Sg8—e7.		



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
4. c2—c3	a7—a6.	8. Tf1—e1.	De4—f5
5. Lb5 n. c6.	Df6 n. c6.	9. d2—d4.	d7—d6.
6. 0—0.	Dc6 n. e4.	10. Se5—f3.	Lc8—e6 und die
7. Sf3 n. e5.	Lf8—e7.	Spiele sind gleich.	

## Achstes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	mit dem Läufer den Springer nimmt, so nimmt Df6 wieder und Schwarz bekommt, wenn d2 n. d4 folgt, mit Dc6 n. e4† ein gutes Spiel. Geschieht aber 5) d2—d4, so folgt:	
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.		
3. Lf1—b5.	<b>Lf8—c5.</b>		
Dieser Zug ist nicht vortheilhaft.		5. d2—d4.	e5 n. d4.
4. c2—c3.	Dd8—f6.	6. e4—e5.	Df6—g6.
Die Züge 4) Sg8—f6 und d7—d6, endlich auch Sg8—e7 werden in den folgenden Spielen behandelt.		(Wenn Schwarz hier 6) Sc6 n. e5, so gewinnt Weiss eine Figur mit 7) Dd1—e2.)	
5. 0—0.	Sg8—e7.	7. c3 n. d4.	Sc6 n. d4.
6. d2—d4.	e5 n. d4.	8. Sf3 n. d4.	Dg6—b6.
7. Lc1—g5.	Df6—g6.	9. Lc1—e3.	Lc5 n. d4.
8. Lg5 n. e7.	Sc6 n. e7.	10. Le3 n. d4.	Db6 n. b5.
9. c3 n. d4.	Lc5—b6.	11. e5—e6.	Db5—g5.
Weiss hat eine etwas bessere Stellung. Wenn Weiss im 5. Zuge statt zu rochiren,		12. e6 n. f7†	Ke8 n. f7 und
		hat einen Bauer mehr, bei sonst gleichem Spiel.	

## Neuntes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	b4 zu gefährden. Im Falle aber Weiss im 7. Zuge mit einer Figur den König deckte, so tauschte Schwarz diese gegen den Läufer b4 ab.	
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.		
3. Lf1—b5.	Lf8—c5.		
4. c2—c3.	<b>d7—d6.</b>	7. . . . .	d6—d5
Auch dieser Zug führt zu keiner ausreichenden Vertheidigung.		Wenn Schwarz statt dieses Zuges a7—a6 zieht, so nimmt Weiss mit Läufer b5 den Springer und gewinnt nachher mit Dd1—a4 eine Figur. Zieht aber Schwarz 7) Lc8—d7, so gewinnt Weiss ebenfalls mit 8) Dd1—a4.	
5. d2—d4.	e5 n. d4.	8. Dd1—a4.	d5 n. e4.
6. c3 n. d4.	Lc5—b4†	9. Lb5 n. c6†	b7 n. c6.
7. Ke1—e2.		10. Da4 n. c6†	Lc8—d7.
Dies ist einer der wenigen Fälle, in denen es gleich in den ersten Zügen des Spiels vortheilhaft ist, mit dem Könige einen Zug zu machen. Weiss beabsichtigt im nächsten Zuge d4—d5 zu ziehen, und wenn Schwarz einen Vertheidigungszug macht, um den Springer zu retten, mit Dd1—a4 den Läufer		11. Dc6 n. e4†	Weiss hat einen Bauer mehr und das bessere Spiel.

## Zehntes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	7. . . . .	d7—d5.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	8. e5 n. d6	Se4 n. d6.
3. Lf1—b5.	Lf8—c5.	9. Lc1—g5.	f7—f6.
4. c2—c3.	<b>Sg8—f8.</b>	10. Lb5 n. c6.	b7 n. c6.
5. d2—d4.	e5 n. d4.	11. Tf1—e1 †	Ke8—f8.
6. e4—e5.	Sf6—e4.	12. c3 n. d4 und Weiss hat eine viel	bessere Stellung.
7. 0—0. Es kann auch Dd1—e2 oder c8			
n. d4 mit Vortheil geschehen.			

## Elftes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	5. . . . .	a7—a6.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	6. Lb5—a4.	0—0.
3. Lf1—b5.	Lf8—c5.	7. d2—d4.	e5 n. d4.
4. c2—c3.	<b>Sg8—e7.</b>	8. c3 n. d4.	Lc5—b6.
5. 0—0.		9. d4—d5.	Sc6—b8 und
Auch konnte d2—d4 hier mit Vortheil		Weiss hat eine bessere Stellung.	
geschehen.			

## Zwölftes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	7. c3 n. d4.	Lf8—b4 †
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	8. Sb1—c3.	0—0.
3. Lf1—b5.	<b>Sg8—e7.</b>	9. 0—0.	Lb4 n. c3.
4. c2—c3.	a7—a6.	10. b2 n. c3.	d7—d5.
5. Lb5 n. c6.	Se7 n. c6.	11. e4—e5.	f7—f6 und die
6. d2—d4.	e5 n. d4.		Spiele sind ungefähr gleich.

## Gespielte Partien.

## Erste Partie.

Scnndy.	Scwc.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.	10. Da4 n. a8.	Sc6—a7.
1. e2—e4.	e7—e5.	11. Lc1—e3.	c7—c5.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	12. d5 n. c6.	Lb6 n. e3.
3. Lf1—b5.	Lf8—c5.	13. f2 n. e3.	
4. c2—c3.	Dd8—e7.	Besser wäre c6 n. b7, womit Schwarz zum	
5. 0—0.	d7—d6.	Abtausch der Damen gezwungen wurde.	
6. d2—d4.	e5 n. d4.	13. . . . .	b7 n. c6.
7. c3 n. d4.	Lc5—b6.	14. Sf3—d4.	De7—c7.
8. d4—d5.	a7—a6.	15. b2—b4.	
9. Dd1—a4.		Weiss muss seine Dame aus der gedrück-	
Viel besser war Lb5—-a4.		ten Lage, in der sie leicht, sobald Schwarz	
9. . . . .	a6 n. b5.	zur Rochade kommt, verloren gehen kann,	
		zu befreien suchen. Es wird daher a2—-a4	

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
beabsichtigt, und zur Vorbereitung um b5—b4 zu hindern, b2—b4 gezogen.		23. Sf5 n. d6.	Db3 n. e3 †
15. . . . .	Sg8—f6.	24. Kg1—h1.	Sf6—g4.
16. a2—a4.	0—0.	25. Ta6—a2.	Sg4—e5.
17. a4 n. b5.	Lc8—a6.	26. Td6 n. f7.	Se5 n. f7.
	Durch diesen Zug verliert Weiss die Dame, behält jedoch dafür zwei Thürme und eine sehr günstige Stellung.	27. Ta2—f2.	Sa7—c6.
18. Da8 n. f8 †	Kg8 n. f8.	28. Tf2 n. f7 †	Kf8—g8.
19. Ta1 n. a6.	c6 n. b5.	29. Tf7—f3.	De3 n. e4.
20. Sb1—d2.	Dc7—c3.	30. Sb1—c3.	De4 n. b4.
21. Sd4—f5.	g7—g6.	31. Sc3—d5.	Dh4—d6.
22. Sd2—b1.	Dc3—b3.	32. Sd5—f6 †	Kg8—h8.
		33. Sf6—e8	

und gewinnt.

## Zweite Partie.

Anderssen.	Morphy.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.	7. . . . .	d7—d5.
1. e2—e4.	e7—e5.	8. c4 n. d5.	Sf6 n. d5.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	9. h2—h3.	0—0.
3. Lf1—b5.	a7—a6.	10. 0—0.	h7—h6.
4. Lb5—a4.	Sg8—f6.	11. d3—d4.	e5 n. d4.
5. d2—d3.	Lf8—c5.	12. c3 n. d4.	Lc5—b6.
6. c2—c3.	b7—b5.	13. Sb1—c3.	Sd5—b4.
7. La4—c2.		14. Lc2—b1.	Lc8—e6.

Weiss beabsichtigt diesen Läufer gegen die später zu erwartende Rochade des Schwarzen gerichtet zu halten.

die Wegnahme des Bauers d4 sein Spiel compromittiren.

Schwarz würde durch

15. a2—a3.

Sb4—d5.



Weiss.  
16. Sc3—e2.

Schwarz.  
Sd5—f6.  
Es droht Dd1—c2.

17. Lc1—e3.  
18. Se2—g3.  
19. Sg3—f5.  
20. Dd1 n. f1.

Tf8—e8.  
Le6—c4.  
Lc4 n. f1.  
Sc6—e7.

Um den Springer f5  
abzutauschen.

21. Sf3—h4.  
22. Sh4 n. f5.  
23. Le3 n. h6.  
24. Df1—c1.  
25. Dc1 n. h6.  
26. Kgl—h2.  
27. Lb1 n. e4.

Se7 n. f5.  
Dd8—d7.  
g7 n. h6.  
Lb6 n. d4.  
Te8—e1†  
Sf6—e4.  
Tel n. e4.

Weiss.  
28. Dh6—g5†  
29. Dg5—h6†

Schwarz.  
Kg8—f8.  
Kf8—e8.

Schwarz will gewinnen;  
nach Kf8—g8 würde Weiss wieder auf g5  
Schach geben.

30. Sf5 n. d4.

Dd7—d6†

Nimmt der Thurm e4  
den Springer, so gewinnt Weiss durch Ta1  
—e1† und dann Dh6—f8†. Nimmt aber  
die Dame, so giebt Weiss mit Dh6—c6†  
und erobert den Thurm a8.

31. Dh6 n. d6.

c7 n. d6.

32. Ta1—d1.

Der richtige Zug, um das Spiel unent-  
schieden zu machen, denn bessere Aussichten  
hat Weiss nicht.



32. . . . . .  
33. Td1—d2.  
34. g2—g4.  
35. f2—f3.  
36. h3—h4.  
37. Kh2—g3.  
38. h4—h5.

Ke8—f8.  
Ta8—e8.  
Te8—e5.  
Te4—e1.  
Te5—d5.  
a6—a5.  
Kf8—g8.

39. Kg3—f2.  
40. Kf2—g3.  
41. Kg3—f4.  
41. Kf4—g3.  
43. Kg3—f4.  
44. Kf4—g3.

Te1—e8.  
Kg8—h7.  
Te8—e7.  
f7—f6.  
Te7—e8.  
Te8—e7.

Remis.

## Dritte Partie.

Löwenthal.	Brien und Wormald.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. e2—e4.	e7—e5	8. . . . .	Sc5—e6.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	9. Dd1—f3.	Dd8—f6.
3. Lf1—b5.	a7—a6.	10. Df3 n. f6.	g7 n. f6.
4. Lb5—a4.	Sg8—f6.	11. Se5—f3.	Lc8—d7 u. s. w.
5. 0—0.	Sf6 n. e4.	Am besten ist wohl 8) Lf8—e7.	
6. Tf1—e1.	Se4—c5.	9. Dd1—h5.	Dd8—f6.
7. La4 n. c6.	d7 n. c6.	g7—g6 konnte nicht geschehen wegen:	
8. Sf3 n. e5.	Lc8—e6.	10. Se5 n. g6.	f7 n. g6.
		11. Dh5—e5.	Th8—g8.
		12. d2—d4 u. s. w.	
	Hier konnte auch ge- schehen:	10. d2—d4.	Sc5—d7.
		11. Lc1—g5.	Df6—f5.



12. g2—g4.	Df5 n. c2.	16. Te6 n. e7 †	Ke8—f8.
13. Se5 n. f7.	g7—g6.	17. Sb1—a3.	Dc2 n. b2.
14. Sf7 n. h8.		18. Ta1—e1.	Db2 n. a3.
Durch das Opfer der Dame gewinnt Weiss das Spiel.		19. Te7 n. d7.	Da3—h3.
		20. Td7—f7 †	Kf8—g8.
14. . . . .	g6 n. h5.	21. Te1—e3	
15. Te1 n. e6 †	Lf8—e7.	und gewinnt.	

## Vierte Partie.

Königthal.

Morphy.

Weiss.

Schwarz.

Weiss.

Schwarz.

1. e2—e4.
2. Sg1—f3.
3. Lf1—b5.
4. c2—c3.
5. Rochirt.

- e7—e5.
- Sb8—c6.
- Lf8—c5.
- Dd8—e7.
- f7—f6.

Eine neue Vertheidi-

gung, sie hat den Zweck, im Centrum eine feste Defensiva zu schaffen.

6. d2—d4.
7. Sb1—a3.
8. Sa3—c4.
9. Sc4—e3.
10. Se3—f5.
11. Lb5—d3.

- Lc5—b6.
- Sc6—d8.
- Sd8—f7.
- c7—c6.
- De7—f8.

Vielleicht wäre es besser, den Läufer ein-  
stehen zu lassen, und, um einen starken An-  
griff zu bekommen, den schwarzen Königs-  
bauer mit dem Damenbauer zu nehmen.

11. . . . . g7—g6.
12. Sf5—g3.
13. a2—a4.
14. a4—a5.
15. h2—h3.
16. Dd1—b3.

- d7—d6.
- Lc8—g4.
- Lb6—c7.
- Lg4—d7.
- Sf7—d8.

17. Tf1—e1.
18. Db3—c2.
19. b2—b4.
20. c3—c4.
21. Lc1—e3.
22. d4—d5.
23. Ta1—d1.

- Ld7—e6.
- Sg8—e7.
- Df8—g7.
- Rochirt.
- Sd8—f7.
- Le6—d7.

Weiss ist offenbar besser, als Schwarz ent-  
wickelt.

23. . . . . Kg8—h8.
24. Kg1—h1.
25. e4 n. d5.
26. Le3—c1.

Um auf e5—e4 mit Lc1—b2 antworten  
zu können.

26. . . . . Ta8—e8.
27. Lc1—b2.
28. Dc2—c3.
29. Ld3—b1.
30. Td1—d2.
31. Sf3—h2.
32. Sg3—e4.
33. Lb1 n. e4.

- Se7—g8.
- Sg8—f6.
- Tf8—g8.
- Dg7—h6.
- f5—f4.
- Sf6 n. e4.
- g6—g5.

Schwarz geht jetzt  
zum Angriff über.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
34. f2—f3.	Dh6—h4.	durch der Thurm e8 indirect angegriffen ist (Sf2 n. d3 droht), und auch der Le7 wegen Sf2 n. d3 nicht nach h4 gehen kann.	
35. Te1—f1.	Sf7—h6.		
36. Td2—e2.	Sh6—f5.	51. . . . .	Ld3—f5.
37. Le4 n. f5.	Ld7 n. f5.	52. f3 n. g4.	h5 n. g4.
38. c4—c5.	Dh4—h6.	53. h3 n. g4.	Lf5 n. g4.
39. Tf1—e1.	Tg8—f8.	54. Sf2 n. g4.	Dg6 n. g4.
40. b4—b5.	Te8—c8.	55. Te1—c1.	Kg8—f7.
41. Dc3—a3.		56. Dc3—h3.	Dg4 n. h3 †
c5—c6 scheint solider zu sein.		57. g2 n. h3.	f4—f3.
41. . . . .	Kh8—g8.	58. Tc1—f1.	
42. b5—b6.	a7 n. b6.	a5—a6 ist besser.	
43. c5 n. b6.	Lc7—d8.	58. . . . .	e5—e4.
44. Te1—c1.	Tc8 n. c1 †	59. Lb2—d4.	Le7—f6.
45. Lb2 n. c1.	Dh6—g6.	60. Jd4—e3.	Te8—a8.
	Um mit Lf5 nach d3 gehen zu können.	61. Le3—d2.	Lf6—d4.
46. Da3—b4.	Lf5—d3.	62. h3—h4.	Kf7—g6.
47. Te2—e1.	Ld8—e7.	63. Kh1—h2.	Ta8—f8.
48. Sh2—g4.	Tf8—e8.	64. Kh2—g3.	f3—f2.
49. Lc1—b2.	h7—h5.	65. Kg3—g2.	e4—e3.
50. Sg4—f2.	g5—g4.	66. Ld2—e1.	Kg6—h5.
51. Db4—c3.		67. Kg2—g3.	f2 n. e1 D †
			und gewinnt.

Dame — a4 wäre vielleicht besser, weil da-

### Fünfte Partie.

Morphy.	Anderssen.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.	8. . . . .	Lf8—e7.
1. e2—e4.	e7—e5.	9. e5 n. f6.	Le7 n. f6.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.		Nimmt der Bauer g7, so geht Lg5—h6.
3. Lf1—b5.	Sg8—f6.	10. Tf1—e1 †	Ke8—f8.
4. d2—d4.		11. Lg5 n. f6.	Dd8 n. f6.
Der beste Angriffszug.		12. c2—c3.	
4. . . . .	Sc6 n. d4.		Ebenfalls sehr förderlich zur Verstärkung des Angriffs. Würde Schwarz die Bauern tauschen, so wird der Angriff des sich entwickelnden Springers unwiderstehlich.
5. Sf3 n. d4.	e5 n. d4.	12. . . . .	d7—d5.
6. e4—e5.	c7—c6.	13. c3 n. d4.	Lc8—e6.
	Wenn e5—f6 nimmt, so giebt Schwarz auf a5 vorthellhaft Schach.	14. Sb1—c3.	a7—a6.
7. Rochirt.	c6 n. b5.	15. Te1—e5.	Ta8—d8.
8. Lc1—g5.		16. Dd1—b3.	Df6—e7.
Ein sehr feiner Zug, er verhindert, wie aus den folgenden Zügen hervorgeht, den Schwarzen am Rochiren.			Schwarz rettet hierdurch



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
den Bauer d5, denn auf Sc3 n. d5 würde der Springer durch De7—d6 verloren sein.		19. Te1—e3.	Th8—g8.
17. Ta1—e1.	g7—g5.		Ein Fehler. Durch
	Besser wäre g7—g6.	Df6—g6 hätte die Partie wohl gehalten werden können, g5—g4 konnte auch geschehen.	
18. Db3—d1.	De7—f6.	20. Te5 n. e6.	f7 n. e6.
Sonst würde d5 genommen werden.		21. Te3—f3.	Aufgegeben.

## Sechste Partie.

Stammion.	v. d. Casa.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. e2—e4.	e7—e5.	14. h2—h4.	Sf6—h5.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	15. Kg1—h2.	Sh5—f4.
3. Lf1—b5.	Sg8—f6.	16. Lg3 n. f4.	e5 n. f4.
4. Dd1—e2.	Lf8—d6.	17. d3—d4.	Lc5—b6.
5. c2—c3.	0—0.	18. h4 n. g5.	h6 n. g5.
6. d2—d3.	Tf8—e8.	19. g2—g3.	
7. Lc1—g5.	h7—h6.		Hier hätte 19) Sf3—h4, g5 n. h4 und 20)
8. Lg5—h4.	Dd8—e7.	De2—g4† geschehen können, jedoch zu	
9. 0—0.	Ld6—c5.	keinem für Weiss günstigen Spiele geführt.	
10. Sb1—d2.	a7—a6.	19. . . . .	g5—g4.
11. Lb5—a4.		20. Sf3—h4.	De7—g5.
		21. De2—d3.	Sc6—e7.
Es konnte auch ohne Nachtheil Lb5 n. c6 und dann d3—d4 geschehen.		22. Tf1—h1.	Kg8—g7.
11. . . . .	b7—b5.	23. Kh2—g1.	f4—f3.
12. La4—b3.	Lc8—b7.	24. Sh4 n. f3.	g4 n. f3.
13. Lh4—g3.	g7—g5.	25. Dd3 n. f3.	
		Weiss hat im Interesse des Angriffs eine	
		Figur für zwei Bauern gegeben.	



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
25. . . . .	f7—f5.	49. Lb1 n. f5.	Se7 n. f5 †
26. Df3—d3.	Te8—h8.	50. Kg3—g4.	Te3—e4 †
27. Kg1—g2.	Se7—g6.	51. Kg4 n. f5.	Te4—f4 †
28. Dd3—e3.	Dg5 n. e3.	52. Kf5—c5.	Tf4 n. f3.
29. f2 n. e3.	f5 n. e4.	53. Tc7 n. c6 †	Kh6—g7.
30. Ta1—f1.	d7—d5.	54. Tc6—b6.	Lg5—c1.
31. Th1 n. h8.	Ta8 n. h8.	55. Tb6 n. b5.	Tf3—f2.
32. a2—a4.	Lb7—c8.	56. b2—b4.	Lc1—b2.
33. Tf1—f2.	c7—c6.	57. Tb5—c5.	Tf2—f3.
34. a4 n. b5.	a6 n. b5.	58. Tc5—c7 †	Kg7—f8.
35. Kg2—g1.	Lb6—c7.	59. b4—b5.	Tf3 n. c8.

Ein Versehen. Besser

wäre Th8—f8 oder Lc8—g4. Weiss spielt von jetzt ab vorzüglich.

36. Sd2 n. e4.	Th8—e8.
37. Se4—g5.	Lc7 n. g3.
38. Tf2—f7 †	Kg7—h6.
39. Sg5—f3.	Te8 n. e3.
40. Kg1—g2.	Lg3—d6.
41. Kg2—f2.	Te3—e7.
42. Tf7—f6.	Te7—e6.
43. Tf6—f7.	Ld6—e7.
44. Lb3—c2.	Le7—g5.
45. Tf7—c7.	

Auf 45) Lc2—f5, wäre Te6—e7 gefolgt.

45. . . . .	Sg6—e7.
46. Kf2—g3.	Te6—e2.
47. Lc2—d3.	Te2—e3.
48. Ld3—b1.	Lc8—f5.

Ein Fehlzug, für welchen

Kh6—h5 geschehen musste.

Schwarz kann auch durch:

60. . . . .	Tc3—b3.
61. b6—b7.	Tb3—b4.
62. Tc7—c8 †	Kf8—e7.
63. b7—b8 D.	Lb2 n. d4 †

das Spiel remis machen.

61. Ke5 n. d5.	Td3 n. d4 †
62. Kd5—e6.	Td4—e4 †
63. Ke6—d5.	Te4—e8.
64. b6—b7.	Lb2—e5.
65. Tc7—c8.	Le5—g3.
66. Tc8—c3.	Lg3—b8.
67. Tc3—f3 †	Kf8—e7.
68. Tf3—e3 †	Ke7—d7.

69. Te3 n. e8 und das Spiel bleibt unentschieden.

### Siebente Partie.

Anderssen.	Paulsen.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.	8. 0—0.	Sf6—e8.
1. e2—e4.	e7—e5.	Mit diesem Zuge be-	
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	reitet Schwarz f7—f5 vor.	
3. Lf1—b5.	Sg8—f6.	9. d3—d4.	e5 n. d4.
4. d2—d3.	d7—d6.	10. Sf3 n. d4.	Lc8—b7.
5. Lb5 n. c6 †	b7 n. c6.	11. Lc1—e3.	d6—d5.
6. h2—h3.	Lf8—e7.	12. Sd4—f5.	
7. Sb1—c3.	0—0.	Auf 12) e4—e5 hätte Schwarz c6—c5 ge-	

Weiss.  
spielt und später mit d5—d4 eine Figur gewonnen.

12. . . . .  
13. Le3—c5.  
14. Tf1—e1.  
15. Dd1—g4.  
16. e4 n. f5.  
17. Dg4—f3.

Um den Bauer f5 mit g2—g4 decken zu können.

17. . . . .

- Schwarz.  
Le7—f6.  
Se8—d6.  
Tf8—e8.  
Sd6 n. f5.  
Dd8—d7.

a7—a5.  
Schwarz beabsichtigt

Weiss.  
späterhin den Thurm a8 über a5 in's Spiel zu bringen.

18. Sc3—e2.  
19. c2—c3.  
20. Lc5—d4.  
21. Se2—g3.  
22. f5—f6.

Schwarz.

- a5—a4.  
Um Lf6 n. b2 spielen zu können.  
Ta8—a5.  
Dd7—d6.  
Lf6—e5.

Ein sehr feiner Zug, der, wie man gleich sehen wird, dem Spiel eine für Weiss günstige Wendung giebt.



22. . . . .

Dd6 n. f6.

Auf g7 n. f6 antwortet  
Weiss Sg3—f5.

23. Df3—h5.

g7—g5.

Nothwendig, um den  
Läufer e5 nicht zu verlieren.

24. Dh5—e2.

Hier konnte Weiss vielleicht stärker h3—  
h4 spielen.

24. h3—h4. h7—h6. Am besten.  
25. h4 n. g5. h6 n. g5.  
26. Dh5—e2.

24. . . . .

Df6—h8.

Ein Fehler. Schwarz  
musste Df6—g6 und auf 25) Ld4 n. e5, f7  
—f6 spielen. Man sieht ein, dass wenn  
Weiss, wie in der letzten Bemerkung aus-  
geführt, gespielt hätte, diese Verteidigung  
wegen 26) De2—h5 nicht durchführbar wäre.

25. Ld4 n. e5.

f7—f6.

26. De2—h5.

Te8 n. e5.

27. Te1 n. e5.

f6 n. e5.

28. Dh5—e8 †

Kg8—g7.

29. Sg3—f5 † und gewinnt.

## Achte Partie.

Weiss.	Schwarz.	27.	h3—h4.	c5 n. d4.
1. e2—e4.	e7—e5.	28.	c3 n. d4.	Tc7—c1†
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	29.	Kg1—h2.	Tf6—f8.
3. Lf1—b5.	Sg8—e7.	30.	f4—f5.	Tf8—c8.
4. c2—c3.	a7—a6.	31.	Kh2—g3.	Tc8—c3†
5. Lb5 n. c6.	Se7 n. c6.	32.	Kg3—f4.	Tc1—d1.
6. d2—d4.	e5 n. d4.	33.	Tb2—d2.	Td1—e1.
7. c3 n. d4.	Lf8—b4†	34.	Se5—d7.	b5—b4.
8. Sb1—c3.	0—0.	35.	Sd7—c5.	b4—b3.
9. 0—0.	Lb4 n. c3.	36.	Td2—b2.	Le4—c2.
10. b2 n. c3.	d7—d5.	37.	Tf2—f3.	Tc3—c4.
11. e4—e5.	f7—f6.	38.	Sc5—e6.	Tc4—b4.
12. h2—h3.	f6 n. e5.	39.	Tf3—e3.	Te1 n. e3.
13. Sf3 n. e5.	Sc6—e7.	40.	Kf4 n. e3.	Kg8—f7.
14. Ta1—b1.	c7—c6.	41.	Se6—c5.	Kf7—f6.
15. Lc1—g5.	Dd8—d6.	42.	Sc5—d3.	Tb4—a4.
16. Lg5 n. e7.	Dd6 n. e7.	43.	Sd3—c1.	Ta4—b4.
17. f2—f4.	Lc8—f5.	44.	Sc1—d3.	Tb4—c4.
18. Tb1—b2.	De7—c7.	45.	Sd3—e1.	h6—h5.
19. Dd1—b3.	b7—b5.	46.	g4 n. h5.	Kf6 n. f5.
20. Db3—b4.	Tf8—f6.	47.	Ke3—d2.	Tc4 n. d4†
21. Db4—c5.	Lf5—e4.	48.	Kd2—c3.	Td4—c4†
22. a2—a4.	h7—h6.	49.	Kc3—d2.	Kf5—e4.
23. Tf1—f2.	Dc7—a7.	50.	Kd2—e2.	Tc4—c3.
24. Dc5 n. a7.	Ta8 n. a7.	51.	Ke2—d2.	d5—d4.
25. a4—c5.	Ta7—c7.	52.	Kd2—e2.	Tc3—e3†
26. g2—g4.	c6—c5.	53.	Ke2—d2.	Te3 n. e1 und

Schwarz hat jetzt eine

günstige Stellung, die er sehr geschickt aus-  
beutet.

Weiss giebt die Partie auf.

## Neunte Partie.

Weiss.	Schwarz.	7.	d2—d4.	Se7—g6.
1. e2—e4.	e7—e5.	8.	Lc1—e3.	b7—b5.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	9.	La4—b3.	Lc8—b7.
3. Lf1—b5.	a7—a6.	10.	d4 n. e5.	Sc6 n. e5.
4. Lb5—a4.	Lf8—d6.	11.	Sf3 n. e5.	Sg6 n. e5.
5. c2—c3.	h7—h6.	12.	f2—f4.	Se5—c4.
6. 0—0.	Sg8—e7.	13.	Lb3 n. c4.	b5 n. c4.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
14. e4—e5.	Ld6—e7.	21. Te1 n. e3.	g7—g6.
15. Sb1—d2.	Lb7—d5.	22. Dg3—h4.	h6—h5.
Weiss beutet die Rück- ständigkeit des Damenbauers geschickt aus.		23. Sd2—e4.	Le6—d5.
16. Dd1—g4.	0—0.	24. Dh4—f4.	Kg8—h7.
	Sehr gewagt.	25. Se4—g5 †	Kh7—h8.
17. f4—f5.	Le7—g5.	Auf 25) Kh7—g8 würde ebenfalls Sg5—e6 entscheiden.	
18. Ta1—e1.	Ta8—b8.	26. Sg5—e6.	
19. f5—f6.	Ld5—e6.	und gewinnt.	
20. Dg4—g3.	Lg5 n. e3 †		

## Zweiter Abschnitt.

### Das Königs - Läufer - Spiel.

e2—e4. e7—e5.  
Lf1—c4.

Dieses Spiel ist neben der im vorigen Abschnitt erörterten, die wichtigste Eröffnung der offenen Partie. Besonders wurde sie von Philidor geschätzt, der es für falsch hielt, die Officiere früher in Bewegung zu setzen, als bis die vor ihnen stehenden Bauern ihre Plätze verlassen. Diese Ansicht des grossen Schachmeisters ist indessen nicht richtig, und man darf daher die Eröffnung des Königsspringers für die stärkere halten. Die beste Erwiderung auf 2) Lf1—c4 ist Sg8—f6, ein Zug, der mindestens die Vortheile des Angriffs aufhebt, die der Anziehende zu haben pflegt. Philidor vertheidigte das schwarze Spiel mit 2) Lf8—c5, ein ebenfalls sicheres Gegenspiel, dessen Erörterung wir zuvörderst geben werden. Eine sehr interessante Erwiderung ist ein Gegen-Gambit im 2. Zuge: 2) f7—f5, das, wenn richtig gespielt, dem Spiele des Anziehenden den Vortheil giebt. Diese und einige andere Angriffe und Vertheidigungen des Königs-Läufer-Spiels behandelt der vorliegende Abschnitt.

### Erste Vertheidigung.

#### Erstes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	4. f2—f4.	e5 n. f4.
2. Lf1—c4.	c7—c6.		Schwarz könnte hier
	Schwarz beabsichtigt		auch, jedoch ebenfalls nicht mit dem besten
	mit d7—d5 den weissen Läufer zurückzu-		Erfolge Lf8—c5 oder d7—d5 spielen.
	drängen.	5. e4—e5.	Sf6—d5.
3. Dd1—e2.		6. d2—d4.	Lf8—e7.
(d2—d4 behandelt das folgende Spiel.)		7. Lc4 n. d5.	Le7—h4 †
3. . . . .	Sg8—f6:	8. g2—g3.	f4 n. g3.
	Schwarz muss jetzt	9. Ld5 n. f7 †	Ke8 n. f7.
	seinen Plan, mit d7—d5 vorzugehen, aufge-	10. De2—f3 †	Kf7—e8.
	ben, weil nach dem Abtausch der Bauern	11. h2 n. g3.	Lh4—e7 und
	die Dame e2 den Bauer e5 mit Schach nehmen würde.		Weiss steht besser.

**Zweites Spiel.**

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	4) Sg1—f3 führt d7—d5 zu einem gleichen Spiele.	
2. Lf1—c4.	c7—c6.	4. . . . .	Dd8—a5 †
3. d2—d4.	Sg8—f6.	5. c2—c3.	Da5 n. e5.
Am besten. Dieser Zug gleicht die Spiele aus. Bei e5 n. d4 oder d7—d5 würde das Spiel für Weiss sich vortheilhaft gestalten. 4) d4 n. e. 5. Auf 4) Lc1—gs folgt Dd8—b5 mit Vortheil, auf		6. Lc4—d3.	Lf8—c5.
		7. f2—f4.	De5—e7.
		8. e4—e5.	0—0 und die
		Spiele stehen ungefähr gleich.	

**Zweite Vertheidigung. Philidor's Läufer-Spiel.****Erstes Spiel.**

3. c2—c3. Sg8—f6.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. c2—e4.	e7—e5.		a.
2. Lf1—c4.	Lf8—c5.	5. . . . .	e5 n. d4.
Diese Vertheidigung ist sehr sicher, gewährt jedoch dem Angriff einen Spielraum, den er bei der stärkeren Vertheidigung Sg8—f6 bereits verloren hätte. Siehe dritte Vertheidigung.		6. e4—e5.	Sf6—g8.
		Wenn der Springer nach h5 geht, so erobert ihn g2—g4.	
3. c2—c3.		7. Sg1—f3.	Dh4—h5.
Dies ist die sogenannte classische Fortsetzung des Läuferspiels. Es könnte jedoch hier mindestens eben so stark mit Sg1—f3 in das Springerspiel eingelenkt werden. Ein Spiel dieser Art ist das 8.		8. c3 n. d4 und hat ein vorzügliches Spiel.	
		Geschieht 3) d7—d6 so folgt:	
3. . . . .	Sg8—f6.	3. . . . .	d7—d6.
Schwarz stehen statt dieses Zuges verschiedene andere gute Vertheidigungen zu Gebote, z. B. Dd8—e7, Dd8—g5, d7—d5 und Sb8—c6. Siehe Spiele 2. bis 6. Schlecht wäre Dd8—h4 oder d7—d6.		4. d2—d4.	e5 n. d4.
		5. c8 n. d4.	Lc5—b4 †
		6. Sb1—c3.	Lb4 n. c8 †
		7. b2 n. c8.	Sg8—e7.
		8. Dd1—h5.	0—0.
		9. Lc1—g5.	g7—g6.
		Auf 9) h7—h6 kann Weiss mit Sg1—f3 den Läufer g5 eintreten lassen.	
		10. Dh5—h4.	Tf8—e8.
		11. Lc4 n. f7 †	
		und gewinnt.	
		4. d2—d4.	e5 n. d4.
		Zöge sich der Läufer nach b6 zurück, so hat Weiss durch:	
		4. . . . .	Lc5—b6.
		5. d4 n. e5.	Sf6 n. e4.
		6. Dd1—d5 das bessere Spiel.	
		5. e4—e5.	d7—d5.





Weiss.  
Spielt Schwarz hier:

- |                                      |                  |
|--------------------------------------|------------------|
| 5. . . . .                           | Sf6—e4 so folgt: |
| 6. Dd1—e2.                           | d7—d5,           |
| 7. e5 n. d6.                         | 0—0.             |
| 8. d6 n. c7.                         | Dd8 n. c7.       |
| 9. De2 n. e4. und hat eine Figur ge- |                  |
| wonnen.                              |                  |

Zieht Schwarz 5) Dd8—e7 so hat Weiss ebenfalls das bessere Spiel.

- |              |         |
|--------------|---------|
| 5. . . . .   | Dd8—e7. |
| 6. c3 n. d4. | Lc5—b4† |
| 7. Ke1—f1.   | Sf6—e4. |
| 8. Dd1—g4.   | f7—f5.  |

[Zieht Schwarz 8) Se4—f6, so folgt 9) Dg4 n. g7. Zieht Schwarz aber Se4—d6, so folgt Lc4—e2. Zieht Schwarz 8) c7—c6, so nimmt die Dame den Springer und Weiss hat das bessere Spiel.]

- |                               |        |
|-------------------------------|--------|
| 9. Dg4—h5†                    | g7—g6. |
| 10. Dh5—h6.                   | c7—c6. |
| 11. f2—f3.                    | d7—d5. |
| 12. Lc4—e2 und Weiss gewinnt. |        |
| 6. e5 n. f6.                  |        |

Wenn der Läufer nach b3 oder b5 geht, so gleichen sich die Spiele aus. z. B.:

- |              |         |
|--------------|---------|
| 6. Lc4—b3.   | Sf6—e4. |
| 7. c3 n. d4. | Dd8—h4. |
| 8. Lc1—e3.   |         |

Schlecht wäre g2—g3. Schwarz würde

Weiss. Schwarz.  
dann mit dem Springer den g-Bauer nehmen und später mit Dh4—e4† geben.

- |                      |            |
|----------------------|------------|
| 8. . . . .           | Lc5—b4.    |
| 9. Ke1—f1 am besten. |            |
| 9. . . . .           | c7—c6.     |
| 10. g2—g3.           | Lc8—h3†    |
| 11. Sg1 n. h3.       | Dh4 n. h3† |
| 12. Kf1—g1.          | h7—h6.     |

Um für den Springer einen Rückzug zu gewinnen, wenn er angegriffen wird.

18. Lb3—c2 und die Spiele stehen gleich.

Oder:

- |               |            |
|---------------|------------|
| 6. Lc4—b5†    | Lc8—d7.    |
| 7. Lb5 n. d7† | Sf6 n. d7. |
| 8. c3 n. d4.  | Lc5—b4†    |
| 9. Sb1—c3.    | 0—0.       |
| 10. Sg1—e2.   |            |

Auf Dd1—b8 würde Sb8—c6 folgen und die Spiele wären dann ungefähr gleich.

- |              |           |
|--------------|-----------|
| 6. . . . .   | d5 n. c4. |
| 7. f6 n. g7. |           |

Wenn 7) Dd1—e2†, so deckt Schwarz mit Lc8—e6. Zu einem gleichen Spiele führt auch:

- |               |                |
|---------------|----------------|
| 7. Dd1—h5.    | 0—0 am besten. |
| 8. Dh5 n. c5. | Tf8—e8†        |
| 9. Sg1—e2.    | d4—d3.         |

(Geht Weiss mit dem König, so folgt

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
d4 n. c8 und Schwarz gewinnt in wenigen Zügen.)		9. Ke1—d1.	Tg8 n. g7.
9. Lc1—e3.	d8 n. e2.	10. Sg1—f3.	Sb8—c6.
10. Sb1—d2.	Sb8—a6.	11. Th1—e1.	Lc8—e6.
11. Dc5 n. c4.	Dd8 n. f6.	12. Te1 n. e6.	De7 n. e6.
12. Dc4 n. e2 und die Spiele sind gleich.		13. Dh5 n. c5.	b7—b6.
7. . . . .	Th8—g8.	14. Dc5—b5.	Tg7 n. g2.
8. Dd1—h5.	Dd8—e7†	15. c3 n. d4.	a7—a6
		und Schwarz hat das bessere Spiel.	

**Zweites Spiel.**

2. c3—c2. Dd8—e7.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	10. Lb5 n. c6†	Ke8—f8. Am besten.
2. Lf1—c4.	Lf8—c5.	(Wenn er mit dem Könige nach d8 geht, so nimmt die Dame den Läufer, nimmt dann der Bauer c2 den Springer b1, so antwortet Weiss mit Ta1 n. b1 und hat ein gutes Spiel.)	
3. c2—c3.	<b>Dd8—e7.</b>	11. Lc6 n. b7.	Lc8 n. b7.
4. Sg1—f3.	d7—d6.	12. Da4 n. b4.	c2 n. b1D.
Wenn Schwarz statt dessen mit dem Läufer c5 den Bauer f2 nimmt, so bekommt Weiss das bessere Spiel.		13. Ta1 n. b1.	Lb7 n. e4.
4. . . . .	Lc5 n. f2†	14. Tf1—e1.	f7—f5. Am besten.
5. Ke1 n. f2.	De7—c5†	Auf d6—d5 würde Db4—b7 folgen.	
6. d2—d4.	Dc5 n. c4.	15. Sf3—g5.	De7—d7.
7. Sf3 n. e5.	Dc4—e6.	Es droht f2—f3.	
8. Ta1—e1 und Weiss hat das bessere Spiel.		16. Sg5 n. e4.	f5 n. e4.
5. d2—d4.		17. Db4 n. e4 und Weiss hat das bessere Spiel.	
Weiss würde sein Spiel auch mit 5) 0—0 fortsetzen können.		8. Sb1 n. c8.	Sg8—f6.
5. . . . .	e5 n. d4.	Wenn Schwarz statt dieses Zuges Lc8—e6 zieht, so antwortet Weiss Sc3—d5 und erhält eine vortheilhafte Position, die wir bereits im schottischen Gambit erwähnt haben. Wenn 8) Lc8—g4 geschieht, so antwortet Weiss 9) Sc3—d5 und später a2—a4.	
Es kann sich auch der Läufer c5 ohne Nachtheil nach b6 zurückziehen.		9. Sc3—d5.	
6. 0—0.		Schlechter wäre Lc1—g5. z. B.:	
Weiss giebt im Interesse einer Positions-Verbesserung den Bauer d4 auf.		9. Lc1—g5.	Lc8—e6.
7. . . . .	d4 n. c3.	10. Sc3—d5.	Le6 n. d5.
8. b2—b4.		11. e4 n. d5.	0—0.
Weiss könnte auch Sb1 n. c8 ziehen, worauf Schwarz mit c7—c6 sich genügend verteidigen würde.		12. Tf1—e1.	De7—d8.
7. . . . .	Lc5—b6.	Schwarz hat einen Bauer mehr bei günstiger Stellung.	
Mit dem Läufer den Bauer b4 zu nehmen, ist nachtheilig:		9. . . . .	Sf6 n. d5.
7. . . . .	Lc5 n. b4.		
8. Dd1—a4†	Sb8—c6.		
9. Lc4—b5.	c3—c2. Am besten.		

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
10. e4 n. d5.	0—0.	Weiss hat zwar einen Bauer we-	
11. Lc1—b2.	Lc8—g4.	niger, jedoch einen sehr starken	
12. Tf1—e1.	De7—d8.	Angriff.	

## Drittes Spiel.

## Italienische Vertheidigung.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	6. d2—d3.	d7—d6.
2. Lf1—c4.	Lf8—c5.	7. Lc1—e3.	Lc5—b6.
3. c2—c3.	<b>Dd8—g5.</b>	8. Sb1—d2.	Sg8—e7.
Nach diesem, zuerst		Die Spiele sind gleich.	
von den Italienern angewandten Zuge wird		oder:	
die Vertheidigung benannt.		5. . . . .	Sg8—f6.
4. Dd1—f3. Am besten.		6. d2—d4.	e5 n. d4.
Ke1—f1 ist zwar ein sehr feiner Zug, je-		Auf Lc5—b6 folgt	
doch nicht so stark wie Dd1—f3. Das Spiel		5. . . . .	Sg8—f6.
kann dann, wie folgt, sich fortsetzen:		6. d2—d4.	e5 n. d4.
4. Ke1—f1.	Dg5—e7.	Auf Lc5—b6 folgt	
Dieser Zug ist der		d4 n. e5 mit Vortheil.	
beste, Ginge die Dame nach f8 oder g6,		7. e4—e5.	Sf6—e4.
so bliebe sie den Angriffen der leichten Fi-		8. c3 n. d4.	
guren des Weissen ausgesetzt.		Hier wäre Lc4 n. f7† nicht zu empfehlen.	
5. d2—d4.	Lc5—b6.	8. . . . .	Lc5—b4†
6. Sg1—f8.	d7—d6 und Schwarz	9. Sb1—c8 und Weiss hat das bessere	
hat das bessere Spiel.		Spiel.	
4. . . . .	Dg5—g6. Am besten.	6. d2—d4.	Lc5—b6.
5. Sg1—e2.	d7—d6.	Der beste Zug. Auf	
Schwarz kann hier		Lc8—g4 antwortet Weiss 7) Lc4 n. f7 und	
auch ziehen:		auf e5 n. d4 bekommt Weiss ebenfalls ein	
5. . . . .	Sb8—c6.	besseres Angriffsspiel.	
		7. d4 n. e5.	d6 n. e5.
		8. Se2—g3.	Sg8—f6.
		9. h2—h3 und die Spiele sind gleich.	

## Viertes Spiel.

## Lewis' Gegen-Gambit.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	4. . . . .	Sg8—f6.
2. Lf1—c4.	Lf8—c5.	5. Dd1—b3.	
3. c2—c3.	<b>d7—d5.</b>	Besser ist hier Dd1—f3. Siehe das fol-	
Ein sehr lebhaftes Ge-		gende Spiel.	
genspiel des Schwarzen, das jedoch bei		5. . . . .	Sf6 n. d5. Am besten.
correctem Spiel des Weissen für Schwarz		Wenn Schwarz statt	
nicht vortheilhaft ist.		dessen rochirt, so entstehen folgende bemer-	
4. Lc4 n. d5.		kenswerthe Spiele:	
Auf e4 n. d5 folgt Lc5 n. f2† und Schwarz		5. Dd1—b3.	0—0.
gewinnt dann mit Dd8—h4† den Stein mit		6. Ld5 n. b7 oder b.	Lc8 n. b7.
besserer Stellung zurück.		7. Db8 n. b7.	Dd8—d3.
		8. Db7 n. a8.	Dd8—a6 oder a.

- | Weiss.         | Schwarz.                                  |
|----------------|---|
| 9. d2—d4.      | Sb8—d7.                                   |
| 10. Da8 n. f8† | Lc5 n. f8.                                |
| 11. f2—f8.     | e5 n. d4.                                 |
| 12. c8 n. d4.  | Da6—d8 und Schwarz hat das bessere Spiel. |

- a.
- |   |            |
|---|------------|
| 8. . . . .                                  | c7—c6.     |
| 9. Da8—b7.                                  | Dd8 n. e4† |
| 10. Sg1—e2.                                 | De4 n. g2. |
| 11. Th1—f1.                                 | Sf6—g4.    |
| 12. d2—d4.                                  | e5 n. d4.  |
| 13. c8 n. d4.                               | Sg4 n. h2. |
| 14. Sb1—d2 und Weiss hat das bessere Spiel. |            |

- b.
- |            |        |
|------------|--------|
| 5. Dd1—b3. | 0—0.   |
| 6. Sg1—f3. | c7—c6. |

Zieht Schwarz statt dessen 6) Sf6 n. d5, so nimmt Weiss mit der Dame wieder und die Spiele gleichen sich in wenigen Zügen aus.

- |               |            |
|---------------|------------|
| 7. Ld5 n. f7. | Tf8 n. f7. |
| 8. Sf3 n. e5. | Dd8—e7.    |

Zieht Schwarz Lc5

n. f2†, so folgt Ke1—f1.

- | Weiss.                                   | Schwarz.   |
|--|------------|
| 9. Db3 n. f7†                            | De7 n. f7. |
| 10. Se5 n. f7.                           | Kg8 n. f7. |
| 11. d2—d4 und Weiss hat ein gutes Spiel. |            |

6. e4 n. d5.

Das Spiel würde sich auch mit Db3 n. d5 nicht günstig gestalten.

- |               |         |
|---------------|---------|
| 6. . . . .    | Dd8—g5. |
| 7. Db3—a4†    | Lc8—d7. |
| 8. Da4—e4.    | Ld7—f5. |
| 9. De4 n. e5† |         |

Auf De4—f3 bekommt Schwarz mit e5—e4 ein gutes Spiel.

- |             |         |
|-------------|---------|
| 9. . . . .  | Ke8—8.  |
| 10. De5—g3. | Th8—e8† |
| 11. Ke1—d1. |         |

Der Springer g1 darf nicht decken, weil Schwarz sonst die Damen tauscht, und mit Lf5—d3 gewinnt.

- |             |           |
|-------------|-----------|
| 11. . . . . | Dg5—e7.   |
| 12. f2—f8.  | Lc5 n. g1 |

und gewinnt.

### Fünftes Spiel.

- | Weiss.        | Schwarz.   | Weiss.         | Schwarz.   |
|---------------|------------|----------------|------------|
| 1. e2—e4.     | e7—e5.     | 9. Se2 n. d4.  | Lc5 n. d4. |
| 2. Lf1—c4.    | Lf8—c5.    | 10. c3 n. d4.  | Tf8—e8†    |
| 3. c2—c3.     | d7—d5.     | 11. Lc1—e3.    | g7—g5.     |
| 4. Lc4 n. d5. | Sg8—f6.    | 12. 0—0.       | g5—g4.     |
| 5. Dd1—f3.    | Sf6 n. d5. | 13. Df3—g3.    | Dd8 n. d5. |
| 6. e4 n. d5.  | 0—0.       | 14. Dg3 n. c7. |            |
| 7. Sg1—e2.    | f7—f5.     |                |            |
| 8. d2—d4.     | e5 n. d4.  |                |            |

Weiss hat das bessere Spiel.

### Sechstes Spiel.

3. c2—c3. Sb8—c6.

- | Weiss.     | Schwarz. | Weiss.    | Schwarz. |
|------------|----------|-----------|----------|
| 1. e2—e4.  | e7—e5.   | 4. d2—d4. | Lc5—b6.  |
| 2. Lf1—c4. | Lf8—c5.  |           |          |
| 3. c2—c3.  | Sb8—c6.  |           |          |

Auf e5 n. d4 folgt:

- |               |            |
|---------------|------------|
| 4. . . . .    | e5 n. d4.  |
| 5. Lc4 n. f7† | Ke8 n. f7. |
| 6. Dd1—h5†    | g7—g6.     |
| 7. Dh5 n. c5. | d7—d6.     |

8. Dc5—b5 und Weiss hat das bessere Spiel.

Dieser Zug ist nicht schlecht. Man muss jedoch, sobald Weiss im nächsten Zuge d2—d4 zieht, diesen Bauer nicht nehmen, sondern den Läufer nach b6 zurückziehen.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
5. Sg1—e2.		8. e4—e5.	d7—d5.
Zur Deckung des d-Bauers, der jetzt an- gegriffen war.		9. Lc4—b3.	Sf6—e4.
5. . . . .	Sg8—f6.	10. c3 n. d4.	f7—f5.
6. Dd1—d3.	0—0.	11. Sb1—c3.	Lc8—e6 und
7. f2—f4.	e5 n. d4.	die Spiele stehen gleich.	

## Siebentes Spiel.

3. Sg1—f3.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.
2. Lf1—c4.	Lf8—c5.
3. Sg1—f3.	
Dieser Zug ist stärker, als c2—c3; denn, wie wir gesehen haben, stehen dem Nachziehenden gegen jenen Zug mehrere energische Gegenangriffe, wie der italienische und Lewis' Gegen-Gambit zu Gebote, in denen Weiss die Rolle einer verwickelten Vertheidigung zu spielen hat, und selbst für den besten Fall kaum mehr als ein gleiches Spiel erringt. Ausser 3) Sg1—f3 kann Weiss auch ziehen: Dd1—e2 (15. Spiel), Dd1—f3 (8. Spiel), Dd1—g4 (9. Spiel), Dd1—h5 (10. Spiel), d2—d4 (12. Spiel), b2—b4 (13. Spiel) und endlich f2—f4 (14. Spiel)	

3. . . . .	d7—d6.
	Spielt Schwarz 3) Sg8—f6, so folgt:
3. . . . .	Sg8—f6.
4. Sf3 n. e5.	Sf6 n. e4.
5. Lc4 n. f7 †	Ke8—f8.
6. Dd1—f3.	Lc5 n. f3 †
7. Ke1—e2.	d7—d6.
8. Df3 n. e4.	d6 n. e5.
9. Th1—f1 und gewinnt.	

4. c2—c3.

Hier kann auch mit Vortheil d2—d3 oder d2—d4 gezogen werden.

4. . . . .	Sg8—f6.
Schwarz könnte auch statt den Springer zu entwickeln, den Läufer c5 nach b6 zurückziehen, oder Dd8—e7 mit einer guten, wenn auch etwas beschränkten	

Stellung spielen. Spielt Schwarz 4) Lc8—e6, so tauscht Weiss die Läufer und geht dann mit der Dame nach b3. Mit 4) Sb8—c6 wird die Stellung dieselbe, deren im Giuoco piano bereits Erwähnung gethan ist, wenn nämlich auf 4) c2—c8 Schwarz mit d7—d6 antwortet. Zieht Schwarz 4) f7—f5, so antwortet Weiss vorthellhaft mit d2—d4 und wenn schliesslich 4) Lc8—g4, so gewinnt Weiss mit 5) Dd1—b3 mindestens einen Bauer.

5. d2—d4.	e5 n. d4.
6. c3 n. d4.	Lc5—b4 †

oder:

6. . . . .	Lc5—b6,
7. Sb1—c3.	Lc8—g4.

(Wenn Schwarz statt

dessen 0—0, so zieht Weiss 8) Lc4—d3.)

8. Lc1—e3.	0—0.
9. Lc4—d3.	Sb8—c6.
10. Ld3—c2.	Lg4 n. f3.
11. g2 n. f3 u. das Spiel des Schwarzen ist einem heftigen Angriffe ausgesetzt.	

7. Lc1—d2.	Lb4 n. d2 †
8. Sb1 n. d2.	d6—d5.

Rochirt Schwarz statt

dieses Zuges, so zieht Weiss Lc4—d3. Nimmt Schwarz 8) den Bauer e4, so folgt Lc4 n. f7 †.

9. e4 n. d5.	Sf6 n. d5.
10. Dd1—b3.	c7—c6.
11. 0—0.	0—0.

Das weisse Spiel ist etwas besser entwickelt.

**Achtes Spiel.**

3. Dd1—f3.

Weiss.

Schwarz.

Weiss.

Schwarz.

1. e2—e4.

e7—e5.

4. . . . .

d7—d5.

2. Lf1—c4.

Lf8—c5.

5. Lc4 n. d5.

Lc8 n. g4.

3. Dd1—f3.

6. Df3—b3.

Sf6 n. d5.

7. e4 n. d5.

Ein mangelhafter Angriff. Auf diesem Felde ist die weisse Dame den Entwicklung des Springers g1 hinderlich.

Würde die Dame den Bauer b7 nehmen, so würde sie mit Sd5—b6 und Lg4—c8 erobert werden.

3. . . . .

Sg8—f6.

7. . . . .

Lc5—b6.

4. g2—g4.

8. Db3—g3.

Dd8—f6 und

Hätte Weiss 4) Df3—g3 gezogen, so würde Schwarz rochirt haben.

Schwarz hat das bessere Spiel.

**Neuntes Spiel.**

3. Dd1—g4.

Weiss.

Schwarz.

Weiss.

Schwarz.

1. e2—e4.

e7—e5.

5. Sg1—f3.

Sb8—c6.

2. Lf1—c4.

Lf8—c5.

6. Dg4—g3.

Es droht d7—d5.

3. Dd1—g4.

6. . . . .

d7—d6.

Dieser Zug ist eben so mangelhaft, wie der vorige.

7. Lc1—g5.

Df6—g6.

3. . . . .

Dd8—f6.

8. Sb1—d2.

h7—h6. Schwarz

4. d2—d4.

Lc5 n. d4.

steht im Vortheil.

**Zehntes Spiel.**

3. Dd1—h5.

Weiss.

Schwarz.

Weiss.

Schwarz.

1. e2—e4.

e7—e5.

6. Dh5 n. f7†

(Lc4 n. f7† behandelt das nächste Spiel.)

2. Lf1—c4.

Lf8—c5.

6. . . . .

De7 n. f7.

3. Dd1—h5.

7. Lc4 n. f7†

Auch dieser Zug ist ein voreiliges Eindringen der Dame in das Gegenspiel.

Schlecht wäre 7) Sg5 n. f7 wegen Th8—f8, 8) Sf7—g5, h7—h6; 9) Sg5—f3, Sf6 n. e4; 10) 0—0, Se4 n. f2; 11) Tf1 n. f2 12) Kg1 n. f2, e5—e4 und Schwarz hat das bessere Spiel.

3. . . . .

Dd8—e7.

7. . . . .

Ke8—e7.

Am besten. Es könnte jedoch auch Dd8—f6 geschehen.

4. Sg1—f3.

d7—d6.

8. Lf7—c4.

h7—h6.

Es könnte auch 4) Sg8—f6 gespielt werden, und auf Dh5 n. e5 mit Lc4 n. f2† das Spiel fortgesetzt werden. Hierdurch würden alsdann nach Abtausch der Damen die Spiele ungefähr gleich sein.

9. Sg5—f3.

Sf6 n. e4.

5. Sf3—g5.

Sg8—f6.

10. 0—0.

Ke7—d8.

Als ein sicherer Zug könnte jetzt auch Sg8—h6 empfohlen werden.

Um den Zügen Sf8—h4 oder d2—d4 zuvor zu kommen.

11. d2—d3.

Se4—f6 u. die

Spiele sind gleich.

**Elftes Spiel.**

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	7. Dh5—h4.	
2. Lf1—c4.	Lf8—c5.	Geht die Dame nach e8 zurück, so verliert Weiss durch h7—h6 eine Figur.	
3. Dd1—h5.	Dd8—e7.	7. . . . .	Th8—f8.
4. Sg1—f3.	d7—d6.	8. Lf7—c4.	Sf6—g4 am besten.
5. Sf3—g5.	Sg8—f6.	9. 0—0.	Tf8 n. f2 u. gewinnt.
6. <b>Lc4 n. f7†</b>	Ke8—d8.		

**Zwölftes Spiel.**

3. d2—d4.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	5. c2—c3.	Ld4—b6.
2. Lf1—c4.	Lf8—c5.	6. Sf3—g5.	Sg8—h6.
3. <b>d2—d4.</b>		7. Dd1—h5.	0—0 u. Schwarz kann den gewonnenen Bauer genügend vertheidigen.
Dieser Zug ist ein nutzloses Opfer.			
3. . . . .	Lc5 n. d4.		
4. Sg1—f3.	Sb8—c6.		

**Dreizehntes Spiel.**

3. b2—b4.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	Auf Lc1—a3 könnte Schwarz mit c7—c5 sich genügend vertheidigen.	
2. Lf1—c4.	Lf8—c5.	10. . . . .	f4 n. g3.
3. <b>b2—b4.</b>		11. Sf3—g5 und Weiss hat einen sehr starken Angriff.	
Ebenfalls ein Angriff, den Schwarz mit Vortheil zurückschlagen kann. Weiss beabsichtigt mit c3—c8 ein Tempo zur Bildung des Centrums zu gewinnen und zu demselben Zweck, wie man gleich sehen wird, einen zweiten Bauer zugeben.		5. e4 n. d5.	
3. . . . .	Lc5 n. b4.	Nimmt der Läufer, so wird, wie folgt, gespielt:	
4. f2—f4.		5. Lc4 n. d5.	c7—c6.
Statt dieses Zuges konnte Weiss auch c2—c3 ziehen und dann mit Sg1—f3 fortfahren, alsdann hätte das Spiel eine Stellung des Evans-Gambit angenommen.		6. c2—c3.	c6 n. d5.
4. . . . .	d7—d5 am besten.	7. c3 n. b4.	d5 n. e4.
Schlecht wäre e5 n. f4.		8. f4 n. e5.	Dd8—d4.
4. . . . .	e5 n. f4.	9. Dd1—c2.	Lc8—f5 und Schwarz hat das bessere Spiel.
5. Sg1—f3.	Dd8—e7.	5. . . . .	e5—e4.
6. Dd1—e2.	Sg8—f6.	6. Sg1—e2.	Sg8—f6.
7. e4—e5.	Sf6—h5.	7. 0—0.	0—0.
8. c2—c3.	Lb4—a5.	8. Sb1—c3.	c7—c6.
9. d2—d4.	La5—b6.	9. d5 n. c6.	Sb8 n. c6.
10. g2—g4.		10. Kg1—h1.	Lc8—g4
		und Schwarz hat das bessere Spiel.	



**Vierzehntes Spiel.**

3. d2—f4.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	5. g2—g3.	Dh4 n. h2.
2. Lf1—c4.	Lf8—c5.	6. Ke1—f1.	d7—d5 und
3. f2—f4.		Schwarz gewinnt.	

Dieser Zug ist ebenfalls nicht empfehlenswerth. Wie man sehen wird, verliert Weiss zum mindesten bald den Angriff.

3. . . . . Lc5 n. g1.

Schwarz könnte auch d7—d6 ohne Nachtheil spielen, dagegen würde e5 n. f4 den Absichten des Weissen entsprechen. Weiss setzt dann mit d2—d4 das Spiel zu seinem Vortheil fort.

4. Dd1—h5.

Auf 4) Th1 n. g1 folgt:

4. Th1 n. g1. Dd8—h4 †

4. . . . .	Dd8—e7.
5. Th1 n. g1.	d7—d6.
6. f4—f5.	Sg8—f6.
7. Dh5—g5.	

Wenn die Dame sich zurückzieht, so folgt d6—d5 mit Vortheil.

7. . . . .	Sf6 n. e4.
8. Dg5 n. g7.	De7—f6.
9. Lc4 n. f7 †	Ke8—e7.
10. Dg7 n. f6 †	Se4 n. f6 und
Schwarz hat das bessere Spiel.	

**Fünfzehntes Spiel.****Das Lopez-Gambit.**

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	4. . . . .	e5 n. f4.
2. Lf1—c4.	Lf8—c5.	5. Sg1—f3.	g7—g5.
3. Dd1—e2.		6. d2—d4.	Lc5—b6.
		7. h2—h4.	g5—g4.
		(Geschlecht f7—f6, so folgt Sf3 n. g5.)	
		8. Sf3—g5.	Sg8—h6.
		9. Lc1 n. f4	und Weiss hat ein vorzügliches Spiel.
		Ueber 4) Lc5 n. g1 siehe das folgende Spiel.	
3. . . . .	d7—d6.	5. Sg1—f3.	Dd8—e7.
	Schwarz kann auch	6. d2—d3.	Lc8—g4.
	spielen Dd8—e7 (17. Spiel) und Sb8—c6	7. f4 n. e5.	d6 n. e5.
	(18. Spiel.)	8. Lc1—g5.	Sb8—d7.
4. f2—f4.	Sg8—f6.	9. Sb1—d2.	0—0—0.
	Auf e5 n. f4 bekommt	10. 0—0—0.	Die Spiele stehen
Schwarz ein schlechtes Spiel:		gleich.	

**Sechszehntes Spiel.**

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	4. f2—f4.	Lc5 n. g1.
2. Lf1—c4.	Lf8—c5.	5. Th1 n. g1.	Sg8—f6.
3. Dd1—e2.	d7—d6.	Schlecht wäre e5 n. f4.	

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
Es folgt dann:		11. Tg1 n. g3.	Kg7—f8.
5. . . . .	e5 n. f4.	12. Tg3—f3† und muss gewinnen.	
6. d2—d4.		6. d2—d3.	Dd8—e7.
Weiss kann auch d2—d3 spielen, und auf g7—g5 das Spiel, wie hier fortsetzen.			Ginge statt dieses
6. . . . .	g7—g5.	Zuges Lc8—g4, so antwortet Weiss De2—f2.	
7. g2—g3.	f4 n. g3.	7. Sb1—c3.	Sb8—c6.
8. Lc4 n. f7†	Ke8 n. f7.		Wenn 7) Lc8—e6,
Nimmt der König nicht,		so tauscht Weiss die Läufer, und spielt nachher f4—f5.	
so nimmt Weiss Tg1—g3 und muss gewinnen.		8. Lc1—e3.	e5 n. f4.
9. De2—h5†	Kf7—g7.	9. Le3 n. f4.	Sc6—d4.
Geht der König auf		10. De2—f2.	Sd4—e6.
ein anderes Feld, so geschieht Lc1 n. g5.		11. g2—g4 und Weiss hat das bessere Spiel.	
10. Lc1 n. g5.	Dd8—d7.		

## Siebenzehntes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	6) De7—h4†, es folgt dann g2—g3 und Weiss hat später mit Tg1 n. g3 ein vorzügliches Spiel.]	
2. Lf1—c4.	Lf8—c5.	7. g2—g3.	f4 n. g3.
3. Dd1—e2.	Dd8—e7.	8. Tg1 n. g3.	h7—h6.
Diese Vertheidigung		9. Sb1—c3.	e4—e5 und Weiss
ist vollkommen sicher und führt zu einem gleichen Spiel.		hat ein sehr gutes Spiel.	
4. f2—f4.	Sg8—f6.	5. Sg1—f3.	d7—d6.
Schwarz würde mit		6. Sb1—c3.	c7—c6.
4) e5 n. f4 kein vortheilhaftes Resultat erzielen, eben so wenig mit 4) Lc5 n. g1. In letzterem Falle gestaltet sich das Spiel, wie folgt:		7. d2—d3.	Lc8—g4.
4. . . . .	Lc5 n. g1.	8. f4—f5.	Sb8—d7.
5. Th1 n. g1.	e5 n. f4.	9. Lc1—g5.	h7—h6.
6. d2—d4.	g7—g5.	10. Lg5—h4.	g7—g5
[Schlechter wäre		und die Spiele stehen ungefähr gleich.	

## Achtzehntes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	4. Lc4 n. f7†	Ke8 n. f7.
2. Lf1—c4.	Lf8—c5.	5. De2—c4†	d7—d5.
3. Dd1—e2.	Sb8—c6.	6. Dc4 n. c5.	
Dieser Zug gewährt		[Wenn Weiss 6) e4 n. d5, so giebt Lc5—f2† und später geht Springer c6 auf a5.]	
eine sehr gute Vertheidigung.		6. . . . .	d5 n. e4.
4. c2—c3.		7. Dc5—c4†	Lc8—e6.
Dieser Zug ist vortheilhafter, als Lc4 n. f7† und dann De2—c4†. In diesem Falle verliert Schwarz zwar die Rochade, bekommt jedoch ein gut entwickeltes Spiel.		8. Dc4 n. e4.	Sg8—f6 u. Schwarz steht besser. Ebenso ist auch 4) f2—f4 nicht zu empfehlen.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
4. . . . .	Sg8—f6.	8. Lc4 n. d5.	Sf6 n. d5.
5. f2—f4.	Lc5 n. g1.	9. e4 n. d5.	e5 n. f4.
6. Th1 n. g1.	0—0.	10. Lc1 n. f4.	
7. d2—d3.		Hätte Weiss 10) De2—f3 gespielt, so folgte Sc6—e5.	
Weiss könnte hier auch spielen 7) f4 n. e5, dieser Zug ist jedoch nicht vortheilhaft:		10. . . . .	Tf8—e8.
7. f4 n. e5.	Sc6 n. e5.		Viel stärker, als Dd8 n. d5.
8. Lc4—b3.	Sf6 n. e4.		
9. De2 n. e4.	Tf8—e8.	11. Lf4—e8.	Sc6—e5.
10. Ke1—d1.	d7—d5.		Besser wäre vielleicht Sc6—e7.
11. De4 n. d5.	Lc8—g4 †	12. h2—h3.	Lc8—f5.
12. Kd1—c2.	Dd8—f5 und Schwarz muss gewinnen, obwohl Weiss eine Figur mehr hat.	13. d8—d4.	Lf5—d8 und Schwarz gewinnt.
7. . . . .	d7—d5.		

### Dritte Vertheidigung.

#### Der Springer 2) g8—f6 im Läuferspiel.

e2—e4. e7—e5.  
Lf1—c4. Sg8—f6.

Wir sind jetzt zur stärksten Vertheidigung des Läuferspiels, 2) Sg8—f6, gelangt. Sie besteht in einem auf den Bauer e4 gerichteten Gegen-Angriff. Weiss kann nun sein Spiel fortsetzen mit 3) d2—d4, d2—d3, f2—f4, Sg1—f3 oder endlich Sb1—c3. (Spiele 1 bis 5.)

#### Erstes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	4. e4—e5 am besten.	
2. Lf1—c4.	Sg8—f6.	Auf 4) Lc1—g5, folgt Sb8—c6 oder Lf8—e7. Auf Sg1—f3 setzt sich das Spiel ebenfalls zu Gunsten des Nachziehenden fort, nämlich:	
3. d2—d4.	e5 n. d4 am besten.	4. Sg1—f8.	Sf6 n. e4.
Nicht zu empfehlen ist:		5. Dd1 n. d4.	Se4—c5.
3. . . . .	Sf6 n. e4.	6. Sf3—e5.	Sc5—e6.
4. d4 n. e5.	Lf8—c5.	7. 0—0.	Sb8—c6 und Schwarz hat ein gutes Spiel.
(Sicherer wäre für Schwarz Se4—c5 und später Sc5—e6.)		Weiss könnte jedoch auch 4) mit der Dame den d-Bauer nehmen, es käme alsdann zu gleichen Spielen:	
5. Lc4 n. f7 †.		4. Dd1 n. d4.	Sb8—c6.
(Dd1—d5 wäre schlechter, weil Schwarz Dd8—h4 antworten könnte.)		5. Dd4—e8.	Lf8—b4 †
5. . . . .	Ke8—f8.	6. Lc1—d2.	0—0 und die Spiele stehen gleich.
[Wenn der König diesen Läufer nimmt, so folgt 6) Dd1—d5 †. Ginge der König 5) nach e7, so spielt Weiss 6) Sb1—c3, um später mit Lc1—g5 † zu geben.]			
6. Dd1—f3 und gewinnt eine Figur.			

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
4. . . . .	d7—d5.	7. c2—c3.	d4 n. c3.
Dieser Zug ist jedenfalls besser, als Dd8—e7, denn Weiss würde dann Dd1—e2 antworten und der Springer f6 wäre zu gehen genöthigt.		8. 0—0.	c3 n. b2.
5. Lc4—b3.		9. Lc1 n. b2.	Lc8—e6 und
Nicht vortheilhaft wäre:		Schwarz hat das bessere Spiel.	
5. e5 n. f6.	d5 n. c4.	6. . . . .	c7—c5.
6. f6 n. g7.	Lf8 n. g7. Schwarz	7. f2—f3.	Se4—g5.
hat einen Bauer mehr und die bessere Stellung.		8. Se2—f4.	c5—c4.
5. . . . .	Sf6—e4.	9. Lb3—a4†	Sb8—c6.
6. Sg1—e2.		10. La4 n. c6†	b7 n. c6.
Nachtheilig wäre:		11. Dd1 n. d4.	Sg5—e6.
6. Sg1—f3.	Lf8—b4†	12. Sf4 n. e6.	f7 n. e6.
		13. 0—0.	c6—c5 und
		Schwarz hat eine etwas bessere Stellung.	

## Zweites Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	5. . . . .	Sf6 n. d5.
2. Lf1—c4.	Sg8—f6.	6. e4 n. d5.	Dd8 n. d5.
3. d2—d3.		7. Sg1—f8.	
Dieser Zug greift weniger energisch an, ist jedoch eine nicht minder gediegene Fortsetzung des Spiels.		(Dd1—f8 würde hier vorzuziehen sein, Schwarz tauscht dann die Damen, nimmt den Bauer f4 und antwortet auf Lc1—f4 mit Lc5—d6.)	
3. . . . .	Lf8—c5.	7. . . . .	e5 n. f4.
4. Sg1—f3.		8. Lc1 n. f4.	0—0. Schwarz
Weiss könnte auch hier mit f2—f4 eine Art Gambit geben, das Spiel ist jedoch für Weiss nicht sehr erspriesslich:		hat ein sehr gutes Spiel.	
4. f2—f4.	d7—d5.	4. . . . .	d7—d6.
(Auf d7—d6 würde Weiss c2—c3 antworten.)		5. c2—c3.	0—0.
5. Lc4 n. d5.		6. a2—a4.	a7—a5 u. die
(Schlecht wäre e4 n. d5, wegen Sf6—g4.)		Spiele stehen gleich.	

## Drittes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	nicht gut, statt dieses Zuges mit dem Springer f6 den Bauer e4 zu nehmen:	
2. Lf1—c4.	Sg8—f6.	3. . . . .	Sf6 n. e4.
3. f2—f4.		4. d2—d3.	Dd8—h4†
Dieser Zug ist zwar etwas gewagt, führt jedoch bei gegenseitig richtiger Fortsetzung zu gleichem Spiele.		5. g2—g3.	Se4 n. g3.
3. . . . .	d7—d5.	6. Sg1—f3.	Dh4—h5.
Es wäre für Schwarz		(Geht die Dame nach h3, so nimmt f4—e5 und der Angriff wird, wie hier, fortgesetzt.)	

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
7. Th1—g1.	Sg3—f5.	14. Dd1—e2 und Weiss hat wohl das bessere Spiel.	
8. Tg1—g5.	Dd5—h3.		
9. Lc4 n. f7†	Ke8 n. f7.	4. e4 n. d5.	e5 n. f4.
10. Tg5—h5.	Dh3—g2.	5. d2—d4.	
(Die Dame war ver-			
loren, wenn sie den Thurm nahm oder			
nach g4 ging.)			
11. Th5 n. f5†	Kf7—e8.	Würde Weiss mit Dd1—e2† gegeben haben,	
12. Tf5—g5.	Dg2—h3.	so antwortete Schwarz Lf8—e7, und die Spiele	
13. Tg5—g3.	Dh3—h5.	standen gleich.	
		5. . . . .	Lc8—g4.
		6. Sg1—f8 n. die Spiele stehen gleich.	

## Viertes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	8. . . . .	Se4—f6.
2. Lf1—c4.	Sg8—f6.	9. Lc1—f4.	Lf8—d6.
3. Sg1—f3.	Sf6 n. e4.	10. Sb1—c3.	Sb8—d7.
Wenn 3) Sb8—c6			
zöge, so würde Weiss Sf3—g5 antworten,			
und wir hätten die bekannte Stellung des			
Zwei-Springerspiels.			
4. d2—d3.		11. 0—0—0.	Sd7 n. e5.
Wenn hier Weiss mit dem Springer f3 den			
Bauer e5 nimmt, so setzt sich das Spiel,			
wie folgt, fort:			
4. Sf3 n. e5.	d7—d5.	12. Lf4 n. e5.	Ld6 n. e5.
5. Lc4—b3.	Dd8—g5.	13. De2 n. e5.	c7—c6.
6. Dd1—e2.	Dg5 n. g2.	14. Th1—g1.	Dg2 n. f2.
(Schwarz könnte auch			
mit Vortheil den Springer e5 nehmen.)			
7. Th1—f1.	Lc8—e6.	15. Td1—f1.	Df2—h4.
8. d2—d3.		16. Tg1 n. g7.	Dh4—h6†
[Wenn Weiss 8) mit der Dame e2 auf			
b5† giebt und dann den Bauer b7 nimmt,			
so gewinnt Schwarz mit Lc8—h3.]			
		17. Tg7—g5.	Th8—g8 Schwarz hat das bessere Spiel.
		4. . . . .	Se4—d6.
		5. Sf3 n. e5.	Sd6 n. c4.
		6. Se5 n. c4.	d7—d5.
		7. Sc4—e5.	Lf8—d6.
		8. d2—d4.	0—0.
		9. 0—0.	f7—f6.
		10. Se5—f3.	
		Die Spiele stehen gleich.	

## Fünftes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	Schwarz Sf6 n. e4 spielt, so antwortet Weiss	
2. Lf1—c4.	Sg8—f6.	Lc4 n. f7† und nimmt erst nachher Sc3—e4.	
3. Sb1—c3.		Die Spiele stehen dann gleich.	
Auch dieser Zug ist eine gute Fortsetzung			
des Spiels.			
3. . . . .	Lf8—c5.	4. Sg1—f3.	d7—d6.
Am besten. Wenn			
		5. d2—d3.	c7—c6.
		6. 0—0.	0—0.
		Die Spiele sind gleich.	

## Vierte Vertheidigung. Das Gambit in der Rückhand im Läufer-Spiel.

c2—e4. e7—e5.  
Lf1—c4. f7—f5.

Nachdem Weiss 2) seinen Läufer nach c4 entwickelt, kann Schwarz mit 2) f7—f5 ein Gambit wagen, das allerdings, wenn Weiss die richtigen Gegenzüge macht, zum Nachtheil des Gambit-Gebers ausfällt; jedoch ist der Angriff für den Anziehenden nicht leicht zu führen, und das Spiel ist reich an vortheilhaften Wendungen für den Nachziehenden, so dass es namentlich im praktischen Spiele wohl versucht werden kann. Fehlerhaft ist es für Weiss, das Gambit anzunehmen, oder den Läufer c4 gegen den Springer g8 abzutauschen, um dann mit Dd1—h5† den Bauer h7 zu erobern. Der beste Gegenzug für Weiss ist 3) d2—d3. Hiemit beabsichtigt Weiss den Läufer so lange wie möglich in seiner die Rochade des Gegners verhindernden Stellung zu lassen. Ein guter Zug ist auch 3) Sg1—f3, in der Absicht, starke Angriffe auf das Centrum, oder über g5 auf f7 zu richten.

### Erstes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	9. Dd1 n. g4.	0—0.
2. Lf1—c4.	<b>f7—f5.</b>	10. Lc1—e3.	Lc8 n. f5.
Weiss hat jetzt die Wahl, das Gambit anzunehmen, oder nicht. Die Annahme des Gambits ist unvortheilhaft.		11. Dg4—g3.	d5—d4.
3. e4 n. f5.		12. Le3—d2.	e5—e4 und
Ebenso falsch ist Lc4 n. g8. (Siehe 2. Spiel.) Der richtige Zug ist 3) d2—d3 oder Sg1—f3. (Spiele 4 und 5.) Ohne Nach- theil kann geschehen, d2—d4 oder c2—c3. (Spiele 6 und 7.)		Schwarz hat das bessere Spiel.	
3. . . . .	Sg8—f6.	4. . . . .	e5 n. d4.
4. d2—d4.		5. Dd1 n. d4.	d7—d5.
Weiss kann hier auch mit g2—g4 den Gambit-Bauer zu halten suchen, dieser Plan ist jedoch undurchführbar:		6. Lc4—d3.	Sb8—c6.
4. g2—g4.	d7—d5.	7. Dd4—e3†	Ke8—f7.
5. Lc4—e2.	Lf8—c5.	Am besten. Aehn- liche Stellungen kommen häufig vor, in denen der König auf diese Art die Rochade aufgiebt, um, wie in diesem Falle mit dem Läufer f8 auf b4† zu geben, und dann den Thurm nach e8 zu bringen.	
6. d2—d3.	h7—h5.	8. Sg1—e2.	Lf8—b4†
7. g4—g5.	Sf6—g4.	9. c2—c3.	Th8—e8.
8. Le2 n. g4.	h5 n. g4.	10. De3—g3.	Lb4—d6
		und Schwarz hat das bessere Spiel.	

## Zweites Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss. "	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	5. Dh5 n. h7.	Tg8—g7.
2. Lf1—c4.	f7—f5.	6. Dh7—h8.	Dd8—g5.
3. <b>Lc4 n. g8.</b>		7. Dh8—h3.	f5 n. e4.
Anfänger sind namentlich geneigt, diesen Zug zu machen, um die Rochade des Gegners zu zerstören, und um den Bauer h7 zu gewinnen. Schwarz bekommt jedoch alsdann einen sehr heftigen Gegenangriff.		8. Sb1—c3.	Dg5—f5.
3. . . . .	Th8 n. g8.	9. Dh3—e3.	
4. Dd1—h5†		Stärker wäre hier vielleicht g2—g4.	
(oder e4 n. f5, siehe das nächste Spiel.)		9. . . . .	Tg7—f7.
4. . . . .	g7—g6.	10. Sc3 n. e4.	d7—d5.
		11. Sc4—g5.	Lf8—h6.
		12. h2—h4.	Df5 n. c2.
		13. f2—f4.	Tf7—e7.
		14. f4 n. e5.	d5—d4.



15. De3 n. d4.	18. h4 n. g5.	Lg4 n. f3 und
Geschieht De3—e2, so folgt:	gewinnt.	
15. De3—e2	Sb8—c6.	15. . . . .
16. Sg1—f3.	Lc8—g4.	16. Dd4—c3.
17. De2—b5.	Lh6 n. g5.	gewinnt.
		Sb8—c6.
		Sc6 n. e5 und

## Drittes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	4. <b>e4 n. f5.</b>	d7—d5.
2. Lf1—c4.	f7—f5.	5. Dd1—h5†	
3. Lc4 n. g8.	Th8 n. g8.	Ebenso wenig durchführbar ist 5) g2—g4,	



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
h7—h5. (Auch Sb8—c6 führt zu einem für Schwarz günstigen Spiele.)		9. f2—f3. muss gewinnen.	e5—e4 u. Schwarz
6. h2—h3.	h5 n. g4.	5. . . . .	g7—g6.
7. h3 n. g4.	g7—g6.	6. f5 n. g6.	Tg8 n. g6.
8. f5 n. g6.	Tg8 n. g6.		



## 7. Sg1—f3.

Wenn die Dame gleich den Bauer h7 nimmt, so bekommt Schwarz ein gutes Spiel mit Dd8—f6.

7. Dh5 n. h7.	Dd8—f6.
8. Dh7 n. c7.	Sb8—c6.
9. Dc7—h7.	Tg6 n. g2.
10. Dh7—h5†	Ke8—d8.
11. Dh5—e2.	Sc6—d4.
12. De2—f1.	Sd4 n. c2†
13. Ke1—d1.	Tg2 n. f2 und gewinnt.

## 7. . . . .

Sb8—c6.

Es könnte auch geschehen:

7. . . . .	Lc8—g4.
8. Dh5 n. h7.	Dd8—f6.
9. Dh7—h4.	Lg4 n. f3.
10. Dh4 n. f6.	Tg6 n. f6.
11. g2 n. f3.	Sb8—c6.
12. Sb1—c3.	0—0—0 und Schwarz hat ein gutes Spiel.

8. Dh5 n. h7.	Dd8—f6.
9. d2—d3.	Lf8—c5.
10. Lc1—e3.	Lc5 n. e3.
11. f2 n. e3.	Tg6 n. g2.

Die Spiele stehen gleich.

## Viertes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	beste Erwiderung auf das Gambit in der Rückhand.	
2. Lf1—c4.	f7—f5.	3. . . . .	Sg8—f6.
3. d2—d3.		4. f2—f4.	

Dieser Zug ist, wie bereits erwähnt, die

Diese Art das Spiel fortzusetzen ist für

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
Weiss sehr vorteilhaft. auch geschehen:	Es kann jedoch	4. . . . .	d7—d6. Ebenfalls nachtheilig für Schwarz ist e5 n. f4.
4. Sg1—f3.	c7—c6. Am besten.	4. . . . .	e5 n. f4.
5. 0—0.	Dd8—c7.	5. Lc1 n. f4.	
6. Sf3—g5.	Lf8—c5.	(Auf 5) e4—e5 würde Schwarz mit d7— d5 sein Spiel verbessern.)	
7. Kg1—h1.	h7—h6.	5. . . . .	f5 n. e4.
8. Sg5—f7.	Th8—f8.	6. d8 n. e4 und Weiss hat das bessere Spiel.	
9. f2—f4.	d7—d6		

und Schwarz hat das bessere Spiel.



5. Sg1—f3.	f5 n. e4. Besser, als e5 n. f4.	8. Dd1 n. f3.	d6 n. e5.
6. d3 n. e4.	Lc8—g4.	9. Df3—b3.	Dd8—c8.
7. f4 n. e5.	Lg4 n. f3.	10. Lc1—g5 und Weiss hat das bes- sere Spiel.	

### Fünftes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	1. e2—e4.	e7—e5.
2. Lf1—c4.	f7—f5.	2. Sg1—f3.	f7—f5.
3. Sg1—f3.		3. Lf1—c4.	Sb8—c6.
		4. d2—d4.	

Dieselbe Stellung kann auf folgende Art  
im Gegen-Gambit des Königsspringers ent-  
stehen:

Am besten. Weiss kann jedoch auch  
spielen:

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
4. Lc4 n. g8.	Th8 n. g8.	5) Sf3—g5 und auf 4) f5 n. e4, 5) Sf3 n. e5 am besten.	
5. d2—d4.	f5 n. e4.		
6. Sf3 n. e5.	Sc6 n. e5.	5. d4 n. e5.	Sf6 n. e4.
7. d4 n. e5.	Dd8—e7.	6. 0—0.	Lf8—c5.
8. Dd1—d5.	Tg8—h8.	7. Sb1—c3.	Se4 n. c3.
9. Dd5 n. e4.	d7—d6.	8. b2 n. c3 und Weiss hat das bessere Spiel.	
10. Lc1—f4 und Weiss hat ein etwas besseres Spiel.			
4. . . . .	Sg8—f6.		
	Auf 4) d7—d6 folgt		

## Sechstes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	4. . . . .	Sb8—c6.
2. Lf1—c4.	f7—f5.	5. Dd4—e3.	f5 n. e4.
3. <b>d2—d4.</b>	e5 n. d4.	6. De3 n. e4.	Dd8—e7
4. Dd1 n. d4.			

Auch Lc4 n. g8 würde nur zu einem gleichen Spiele führen.

und die Spiele sind gleich.

## Siebentes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	3. . . . .	Sg8—f6.
2. Lf1—c4.	f7—f5.	4. d2—d4.	Sf6 n. e4.
3. <b>c2—c3.</b>		5. d4 n. e5.	Sb8—c6.
		6. Dd1—d5.	Dd8—e7 und

Dieser Zug ist sicher, jedoch etwas schwächer, als 3) d2—d3 und Sg1—f3.

die Spiele sind gleich.

## Gespielte Partien.

## Erste Partie.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—c4.	e7—e5.	8. f2—f4.	0—0.
2. Lf1—c4.	Sg8—f6.	9. 0—0.	Sb8—d7.
3. Sg1—f3.	Sf6 n. e4.	10. Sb1—c3.	Ld6—c5 †
4. d2—d3.	Se4—f6.	11. Kg1—h1.	Sd7 n. e5.
5. Sf3 n. e5.	d7—d5.	12. f4 n. e5.	Sf6—g4.
6. Dd1—e2.	Lc8—c6.	13. Lc1—f4.	c7—c6.
7. Lc4—b3.	Lf8—d6.	14. Sc3—e4.	

Dieser Zug sieht sehr elegant aus, ist jedoch nicht ganz richtig.



Weiss.

Schwarz.

Weiss.

Schwarz.

14. . . . .

d5 n. e4.

18. Ta1—f1.

e4—c3.

15. Lb3 n. e6.

Sg4—f2 †

Schwarz hat jetzt die  
Qualität und die bessere Stellung.

16. Tf1 n. f2.

Lc5 n. f2.

19. g2—g3.

Ta8—d8.

17. Le6—b3.

Dd8—d4.

20. Lf4—g5.

Td8—d7.

Ein guter Zug. Auf c2

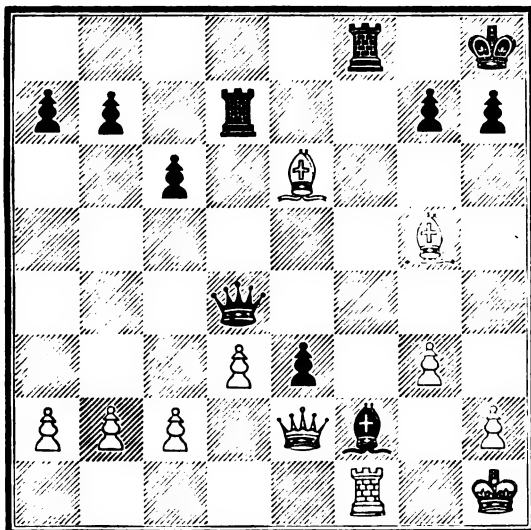
21. e5—e6.

f7 n. e6.

—c3 würde Schwarz mit e4 n. d3 antworten.

22. Lb3 n. e6 †

Kg8—h8.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
23. De2 n. e3.		30. Kh3—g4.	Ld4 n. b2.
Wenn 23) Le6 n. d7, so folgt Dd4—d5 †		31. La3—d6.	Lb2—f6.
und im nächsten Zuge Matt.		32. h2—h4.	Tc2 n. a2.
23. . . . .	Dd4 n. e3.	33. Kg4—f5.	Kh8—h7.
24. Lg5 n. e3.	Td7—e7.	34. Kf5—e6.	Ta2—d2.
25. Le3—c5.	Te7 n. e6.	35. Tf1—f3.	a7—a5.
26. Lc5 n. f8.	Te7—e2.	36. Ke6—d7.	Td2—c2.
27. Kh1—g2.	Lf2—d4 †	37. d3—d4.	Lf6 n. d4
28. Kg2—h3.	Te2 n. c2.		und gewinnt.
29. Lf8—a3.	h7—h6.		

## Zweite Partie.

Schulten.	Horwik.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.	7. Dd1—e2.	d7—d5.
1. e2—e4.	e7—e5.	8. e4 n. d5.	0—0.
2. Lf1—c4.	Sg8—f6.	9. Sc3—e4.	Sf6 n. e4.
3. Sb1—c3.	b7—b5.	10. d3 n. e4.	Lc5 n. f2 †
	Ein Bauernopfer, das	11. De2 n. f2.	Db6—b4 †
	dem schwarzen Spiel den Angriff verschafft.	12. Lc1—d2.	Db4 n. c4.
4. Lc4 n. b5.	Lf8—c5.	13. Df2—f3.	f7—f5.
5. d2—d3.	c7—c6.	14. e4 n. f5.	Lc8 n. f5.
6. Lb5—c4.	Dd8—b6.	15. Df3—g3.	



Schwarz kündigt ein Matt in drei Zügen an.	16. Ke1 n. f1.	Lf5—d3 †
15. . . . .	Dc4—f1 †	17. Kf1—e1. Tf8—f1. Schachmatt.



### Dritte Partie.

<b>Edinburgh.</b>	<b>Londen.</b>	<b>Weiss.</b>	<b>Schwarz.</b>
<b>Weiss.</b>	<b>Schwarz.</b>		
1. e2—e4.	e7—e5.	15. Sf3—h4.	Sc6—e7.
2. Lf1—c4.	Lf8—c5.	16. g2—g4.	
3. c2—c3.	Dd8—e7.	Um f7—f5 zu verhindern.	
4. Sg1—f3.	d7—d6.	16. . . . .	Se7—g6.
5. d2—d3.	Sg8—f6.	17. Sh4 n. g6.	f7 n. g6.
6. Dd1—e2.	0—0.	18. 0—0.	Tf8—f4.
7. Lc1—g5.	h7—h6.	19. h2—h3.	Ta8—f8.
8. Lg5—h4.	Lc8—e6.	20. Sc4 n. b6.	a7 n. b6.
9. Lc4—b3.	Le6 n. b3.	21. f2—f3.	De6—f6.
10. a2 n. b3.	Sb8—c6.	22. Kg1—g2.	c7—c6.
11. Sb1—d2.	De7—e6.	23. Tf1—f2.	b6—b5.
	Um den Springer f6	24. De2—e3.	h6—h5.
zu entfesseln, und f7—f5 vorzubereiten.		25. Kg2—g3.	Df6—g5.
12. b3—b4.	Lc5—b6.	26. Ta1—e1.	Kg8—h7.
13. Lh4 n. f6.	De6 n. f6.	27. De3—e2.	Tf8—h8.
14. Sd2—c4.	Df6—e6.		Um nach geschehenem
			Abtausch des h-Bauers gegen den g-Bauer
			mit dem Thurm die h-Linie zu beherrschen.



28. De2—e3.	Kh7—g8.	31. . . . .	Dg5 n. e3†
29. Tf2—h2.	h5 n. g4.	32. Kf3 n. e3.	Th8 n. h2.
30. h3 n. g4.	Tf4 n. f3†	33. Te1—a1.	Th2—h3†
31. Kg3 n. f3.		34. Ke3—e2.	Th3—h2†
Wenn 31) De3 n. f3 geschieht, so folgt Th8		35. Ke2—e3.	Th2—h3†.

Wenn 31) De3 n. f3 geschieht, so folgt Th8 n. h2 und auf 32) Kg3 n. h2, Dg5—h4† und Schwarz gewinnt mit Vortheil d. Thurm zurück.

**Das Spiel bleibt unentschieden.**

## Vierte Partie.

Staunton.	Codranc.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. e2—e4.	e7—e5.	11. 0—0.	Lc8—g4.
2. Lf1—c4.	Lf8—c5.	12. Sb1—c3.	Dd5—h5.
3. c2—c3.	d7—d5.	13. Sf3—e5.	Lg4—e6.
4. Lc4 n. d5.	Sg8—f6.	14. f2—f4.	f7—f6.
5. d2—d4.		15. Se5—f3.	c7—c6.
Besser wäre hier wohl Dd1—f3 gewesen.		16. Ta1—e1.	Dh5—f7.
5. . . . .	e5 n. d4.	17. Te1—e3.	Sb8—d7.
6. c3 n. d4.	Lc5—b4 †	18. Tf1—e1.	Ta8—e8.
7. Lc1—d2.	Lb4 n. d2 †	19. Sc3—e4.	Le6 n. a2.
8. Dd1 n. d2.	Sf6 n. d5.		Ein sehr feiner und
9. e4 n. d5.	Dd8 n. d5.	weitberechneter Zug, mit dem Weiss den	verderblichen Folgen des drohenden Se4—d6
10. Sg1—f3.	0—0.	verbeugt.	



20. Se4—d6.	Te8 n. e3.	27. Kf2 n. f3.	Tf7—e7.
21. Sd6 n. f7.	Te3 n. e1 †	28. g2—g3.	Kg8—f7
22. Dd2 n. e1.	La2 n. f7.	29. b2—b4.	a7—a6.
	Schwarz hat die Dame	30. h2—h4.	h7—h6.
	gegeben in der Hoffnung mit Thurm und	31. g3—g4.	Kf7—g8.
	Läufer gegen die Dame eine Remisstellung	32. Dc8—b8.	Kg8—f7.
	herbeizuführen.	33. Db8—a7.	g7—g5.
23. De1—a5.	Lf7—d5.	34. Da7—c5.	Sf8—h7.
24. Da5—c7.	Tf8—f7.	35. f4—f5.	Sh7—f8.
25. Dc7—c8 †	Sd7—f8.		
26. Kg1—f2.	Ld5 n. f3.		Remis.



## Fünfte Partie.

de la Bourdonnais.

Mac Donnell.

Weiss.

Schwarz.

- Weiss.  
 1. e2—e4.  
 2. Lf1—c4.  
 3. c2—c3.  
 4. Sg1—f3.  
 5. d2—d4.  
 6. c3 n. d4.  
 7. d4—d5.  
 8. e4—e5.  
 9. Lc4—b5 †  
 10. e5—c6.  
 11. h2—h3.  
 12. Dd1 n. f3 †  
 13. d5 n. e6.

- Schwarz.  
 e7—e5.  
 Lf8—c5.  
 d7—d6.  
 Sb8—c6.  
 e5 n. d4.  
 Lc5—b6.  
 Sc6—e7.  
 Lc8—g4.  
 Ke8—f8.  
 f7 n. e6.  
 Lg4 n. f3.  
 Sg8—f6.  
 c7—c6.

19. Lc1—g5.

- Dc8 n. e6.

Besser wäre wohl g7—g6.

20. Df5 n. h7.  
 21. Sb1—c3.  
 22. Dh7—f5 †  
 23. Lg5—f4.  
 24. Df5—c2.  
 25. a2—a4.  
 26. Lf4—g5.  
 27. a4—a5.  
 28. Sc3—a4.  
 29. Dc2—d2.

- De6—f7.  
 Ke7—d7.  
 Kd7—c7.  
 Ta8—d8.  
 Kc7—b8.  
 Sf6—h5.  
 Td8—e8.  
 Lb6—c5.  
 Lc5—d4.

Besser wäre Ta1—d1, wie man aus den nächsten Zügen ersieht.

Schwarz sucht den vereinzelt Bauer e6 zu erobern, indem er ihm die Deckungen abschneidet.

14. Lb5—d3. Dd8—c8.  
 15. Ld3—f5. Kf8—e8.  
 16. 0—0. Th8—f8.  
 17. Df3—d3. Se7 n. f5.  
 18. Dd3 n. f5. Ke8—e7.

29. . . . .  
 30. Tf1—d1.  
 31. Kg1—h2.  
 32. Dd2—c1.  
 33. Kh2—g1.  
 34. Kg1—h1.

- Sh5—g3.  
 Ld4 n. f2 †  
 Sg3—e4.  
 Lf2—g3 †  
 Df7—f2 †  
 Lg3—e5.

Mit 34) Tf8—h8 würde das Spiel schneller entschieden worden sein.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
35. Td1—d3.	Se4—g3†	39. a6 n. b7.	Tf8—f2.
36. Td3 n. g3.	Df2 n. g3.	40. Ta1—a3.	Dg3—f4. Schwarz
37. Dc1—g1.	Dg3 n. g5.	gewinnt. Eleganter konnte das Spiel	
38. a5—a6.	Dg5—g3.	mit 40) Tf2—f1 beendet werden.	

## Sechste Partie.

de la Bourdonnais.		Mac Donnell.	
Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	16. Sg1—f3.	Lc8—d7.
2. Lf1—c4.	Lf8—c5.	17. g2—g4.	h7—h6.
3. Dd1—e2.	Sg8—f6.	18. Td1—g1.	a5—a4.
4. d2—d3.	Sb8—c6.	19. g4—g5.	h6 n. g5.
5. c2—c3.	Sc6—e7.	20. Le3 n. g5.	a4—a3.
6. f2—f4.	e5 n. f4.	21. b2—b3.	Ld7—c6.
7. d3—d4.	Lc5—b6.	22. Tg1—g4.	Lb6—a5.
8. Lc1 n. f4.	d7—d6.	23. h3—h4.	La5 n. d2.
9. Lc4—d3.		24. Sf3 n. d2.	Ta8—a5.
Um auf d6—d5 mit e4—e5 antworten zu können.		25. h4—h5.	Ta5 n. g5.
9. . . . .	Se7—g6.	26. Tg4 n. g5.	Sg6—f4.
10. Lf4—e3.	0—0.	27. De2—f3.	Sf4 n. d3.
11. h2—h3.	Tf8—e8.	28. d4—d5.	Sf6 n. d5.
12. Sb1—d2.	Dd8—e7.	29. Th1—g1.	Sd5—c3†
13. 0—0—0.	c7—c5.	30. Kb1—a1	Lc6 n. e4.
14. Kc1—b1.	c5 n. d4.	31. Tg1 n. g7†	Kg8—h8.
15. c3 n. d4.	a7—a5.	32. Df3—g3.	Le4—g6.
		33. h5 n. g6.	



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
33. . . . .	De7—e1 †	37. Tg1—h1 †	K beliebig.
34. Tg1 n. e1.		38. f7 n. e8D und gewinnt.	
Hierdurch ist die Partie verloren. Weiss hätte jedoch auf folgende Art gewinnen müssen.			
34. Sd2—b1.	Del n. g3.	34. . . . .	Te8 n. e1 †
35. Tg7—h7 †	Kh8—g8.	35. Dg3 n. e1.	Sd3 n. e1.
36. g6 n. f7 †	Kg8 n. h7.	36. Tg7—h7 †	Kh8—g8 und setzt nachher mit dem Springer matt.

## Siebente Partie.

Morphy.	Richthausen.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. e2—e4.	e7—e5.	7. d2—d3.	0—0.
2. Lf1—c4.	Sg8—f6.	8. h2—h3.	h7—h6.
3. Sg1—f3.	Sf6 n. e4.	9. Lc1—e3.	Sb8—c6.
4. Sb1—c3.		10. Dd1—d2.	Sc6—a5.
Weiss beabsichtigt einen Bauer aufzugeben, um mittelst der freien Damenlinien einen sehr starken Angriff zu bekommen; um dies zu vermeiden, nimmt Schwarz den Springer c3 nicht.			
4. . . . .	d7—d5.	11. g2—g4.	Sa5 n. b3.
5. Lc4 n. d5.	Se4—f6.	12. a2 n. b3.	Lc8—d7.
6. Ld5—b3.	Lf8—d6.	13. Th1—g1.	Sf6—h7.
		14. Sc3—e4.	Kg8—h8.
		15. g4—g5.	h6—h5.
		16. Sf3—h4.	g7—g6.
		17. Dd2—e2.	Ld7—c6.
		18. f2—f4.	



18. . . . .	e5 n. f4.	20. Sh4—f5.	Tf8—e8.
19. Le3—d4 †	Kh8—g8.	Auf g6 n. f5. gewinnt g5—g6.	

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
21. Sf5—h6 †	Kg8—f8.	26. . . . .	De5—g7.
22. 0—0—0.	Lc6 n. e4.	27. De2—c4.	Te8—e7.
23. d3 n. e4.	Dd8—e7.	28. Td7 n. e7.	Kf8 n. e7.
24. e4—e5.	Ld6 n. e5.	29. Tg1—e1 †.	
25. Ld4 n. e5.	De7 n. e5.		
26. Td1—d7.	Dieser Zug entscheidet das Spiel zu Gunsten der Weissen.		

Aufgegeben.

## Achte Partie.

Morphy.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.	8. Sh4—f5.	De7—c5.
1. e2—e4.	e7—e5.	9. Lc4—b3.	d7—d5.
2. Lf1—c4.	Sg8—f6.	10. Lc1—e3.	Dc5—a5.
3. Sg1—f3.	Sf6 n. e4.	11. Sf5—h4.	Lc8—e6.
4. Sb1—c3.	Se4 n. c3.	12. Dd1—h5 †	g7—g6.
5. d2 n. c3.	f7—f6.	13. Sh4 n. g6.	Le6—f7.
		14. Dh5—h4.	Lf7 n. g6.
		15. Dh4 n. f6.	Th8—g8.
		16. Ta1—d1.	Lf8—e7.
		17. Df6—e6.	Lg6—f7.
		18. De6—h3.	Sc6—d8.

Eine in diesem Spiel wohl anwendbare Vertheidigung.



19. f2—f4.	e5—e4.	20. . . . .	Lf7 n. d5.
20. Td1 n. d5.		21. Dh3—h5 †	
Ein meisterhafter Zug.		Wegen dieses Schachs mit der Dame ge-	

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
schah 20) Td1 n. d5. Der Läufer d5 kann sich nicht nach f7 zurückziehen, weil alsdann die Dame a5 verloren wäre.		28. Le3—h6.	Kf8—e7.
		29. Lh6 n. g7.	Lf6 n. g7.
		30. Lf7—b3.	Ta8—f8.
21. . . . .	Ke8—f8.	31. Tf1—f7 †	Tf8 n. f7.
22. Lb3 n. d5.	Tg8—g7.	32. Dh5 n. f7 †	Ke7—d8.
23. b2—b4.	Da5—a6.	33. Df7 n. g7.	Dd6—d1 †
24. f4—f5.	Sd8—f7.	34. Kg1—f2.	Dd1—d2 †
25. f5—f6.	Le7 n. f6.	35. Kf2—g3.	e4—e3.
26. b4—b5.	Da6—d6.	36. Dg7—f6 †	Kd8—c8.
27. Ld5 n. f7.	b7—b6.	37. Lb3—c6 †	Kc8—b7.
		38. Df6—f3 †	

Um Le3—c5 zu verhindern.

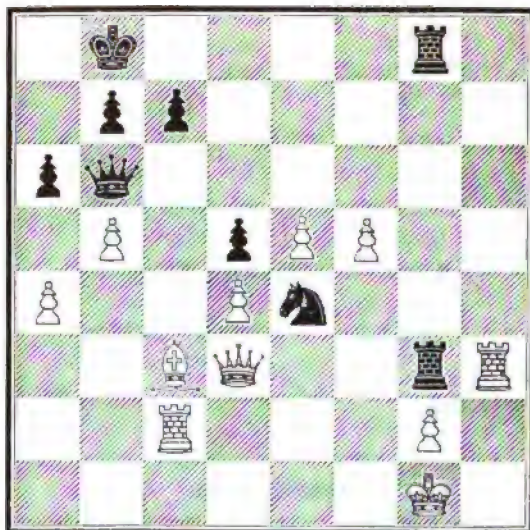
und Weiss gewinnt.

### Neunte Partie.

Mar Donnell.	de la Bourdonnais.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. e2—e4.	e7—e5.	16. 0—0.	Td8—f8.
2. Lf1—c4.	Sg8—f6.	17. Df7—h5.	Se7—f5.
3. d2—d4.	e5 n. d4.	18. a2—a3.	Lb4 n. c3.
4. e4—e5.	Dd8—e7.	19. Ld2 n. c3.	g7—g6.
		20. Dh5—d1.	h7—h5.
	Hier musste d7—d5	21. Ta1—c1.	Dc6—e6.
geschehen. Durch den Damenzug geht, wie		22. f2—f4.	h5—h4.
man gleich sehen wird, ein Tempo nutzlos		23. Tf1—f3.	Tf8—g8.
verloren.		24. Dd1—e1.	Kc8—b8.
5. Dd1—e2.	Sf6—g8.	25. De1—d2.	Th8—h7.
6. Sg1—f3.	Sb8—c6.	26. Dd2—d3.	Th7—g7.
7. c2—c3.	d7—d6.	27. Lc3—d2.	a7—a6.
8. c3 n. d4.	Lc8—g4.	28. b2—b4.	De6—b6.
9. Lc4—b5.	d6—d5.	29. Ld2—c3.	Sf5—g3.
10. Sb1—c3.	De7—e6.	30. a3—a4.	Sg3—e4.
11. h2—h3.	Lg4 n. f3.	31. b4—b5.	g6—g5.
12. De2 n. f3.	0—0—0.	32. f4—f5.	g5—g4.
13. Lb5 n. c6.	De6 n. c6.	33. h3 n. g4.	Tg7 n. g4.
	Hiermit geht der Bauer	34. Tc1—c2.	h4—h3.
f7 verloren. Jedoch ist der Zug immer noch		35. Tf3 n. h3.	Tg4—g3.
besser als b7 n. c6, womit der schwarze Kö-			
nig in eine sehr gefährliche Lage gerathen			
wäre.			
14. Df3 n. f7.	Lf8—b4.		
15. Lc1—d2.	Sg8—c7.		

Mit diesem Zuge scheint Schwarz den Läufer c3 zu gewinnen. Wie sich jedoch im nächsten Zuge zeigt, giebt es für Schwarz noch ein reiches Hilfsmittel.





Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
36. Th3 n. g3.	Tg8 n. g3.	40. f5—f6.	Dh3—h5.
37. a4—a5.		41. f6—f7.	Tg8—f8.
		42. e5—e6.	Se4—g3.
		43. Df1—f3.	Dh5—h1†
		44. Kg1—f2.	Sg3—e4†
		45. Kf2—e2.	Dh1—b1.
37. . . . .	Db6—h6.	46. e6—e7.	Db1 n. b5†
38. Lc3—d2.	Dh6—h3.	47. Df3—d3.	Se4—g3†
39. Dd3—f1.	Tg3—g8.	48. Ke2—d1 und Weiss gewinnt.	

## Zehnte Partie.

Norfolk.	New-York.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. e2—e4.	e7—e5.	12. Lc1—e3.	0—0—0.
2. Lf1—c4.	Lf8—c5.	13. Sg3 n. h5.	Lg4 n. h5.
3. c2—c3.	Dd8—g5.	14. Sb1—d2	Sd7—f6.
4. Dd1—f3.	Dg5—g6.	15. Dd3—c2.	Td8 n. d2.
5. Sg1—e2.	d7—d6.	Ein sehr wohl berechnetes Opfer der Qualität.	
6. d2—d4.	Lc5—b6.	16. Dc2 n. d2.	
7. 0—0.	Sg8—f6.	Auf Le3 n. d2 folgt Lh5—f3 und gewinnt.	
8. d4 n. e5.	d6 n. e5.	16. . . . .	Sf6 n. e4.
9. Se2—g3.	Lc8—g4.	17. Dd2—c1.	Lh5—f3.
10. Df3—d3.	Sb8—d7.	18. g2—g3.	h7—h5.
11. b2—b4.	Sf6—h5.		

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
19. Lc4—d5.	h5—h4.	23. Tf1—b1.	e5—e4.
20. Ld5 n. e4.	Dg6 n. e4.	24. De3—e1	f7—f5.
21. Le3 n. b6.	De4—g4.	25. Tb1—b2.	f5—f4.
22. Dc1—e3.	a7 n. b6.	26. Ta1—b1.	Dg4—h3.

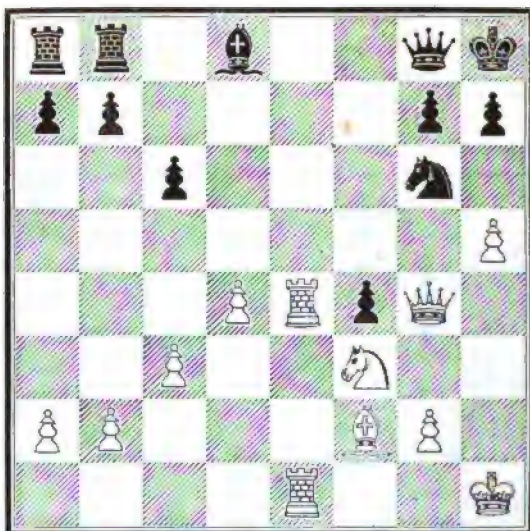


Das Matt auf g2 ist nur durch De1—f1 zu decken; hierauf giebt Schwarz in 3 Zügen Matt, nämlich Dh3 n. h2†, h4 n. g3† und Th8—h1 Schachmatt.

### Elfte Partie.

Petroff.	Warschauer Club.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. e2—e4.	e7—e5.	16. Lf4—g3.	Tf8—e8.
2. Lf1—c4.	Lf8—c5.	17. De2—d3.	f6—f5.
3. c2—c3.	Dd8—e7.	18. e4—e5.	f5—f4.
4. d2—d3.	d7—d6.	19. e5 n. d6.	Se7—g6.
5. Dd1—e2.	Lc8—e6.	—f5 der bessere Zug.	Hier war wohl Se7
6. Lc4 n. e6.	De7 n. e6.	20. Lg3—f2.	Sf7 n. d6.
7. f2—f4.	f7—f6.	21. Sd2—c4.	Sd6 n. c4.
8. Sg1—f3.	Sb8—d7.	22. Dd3 n. c4†	Kg8—h8.
9. d3—d4.	Lc5—b6.	23. Dc4—f7.	Te8—b8.
10. 0—0.	Sg8—e7.	24. Te1—e4.	Dg4—c8.
11. f4 n. e5.	Sd7 n. e5.	25. Ta1—e1.	Dc8—g8.
12. Kg1—h1.	Se5—f7.	26. Df7—d7.	Sg6—f8.
13. Tf1—e1.	c7—c6.	27. Dd7—g4.	Sf8—g6.
14. Lc1—f4.	0—0.	28. h2—h4.	Lb6—d8.
15. Sb1—d2.	De6—g4.	29. h4—h5.	





Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
Falsch wäre:		42. c3—c4.	Tf7—f6.
29. Te4—e8.	Sg6—f8.	43. c4—c5.	Tf6 n. e6.
30. Dg4 n. f4 wegen Ld8—c7.		44. De4 n. e6.	Dd7 n. e6.
31. Sf3—e5.	Lc7 n. e5.	45. Te2 n. e6.	Kh8—g8.
32. Te8 n. e5.	Sf8—g6 und gewinnt die Qualität.	46. Kg2—f3.	Kg8—f7.
29. . . . .	Sg6—f8.	47. Te6—e4.	g7—g6.
30. Dg4 n. f4.	Ld8—f6.	48. h5 n. g6 †	Kf7 n. g6.
31. g2—g4.	h7—h6.	49. a2—a4.	Td8—d7.
32. b2—b3.	Sf8—h7.	50. Kf3—c2.	h6—h5.
33. Lf2—g3.	Tb8—f8.	51. g4 n. h5 †	Kg6 n. h5.
34. Df4—e3.	Dg8—f7.	52. Ke2—d3.	Kh5—g6.
35. Kh1—g2.	Sh7—g5.	53. Kd3—c4.	Td7—h7.
36. Sf3 n. g5.	Lf6 n. g5.	54. Te4—e2.	Kg6—f5.
37. De3—e2.	Ta8—d8.	55. Ld6—b8.	a7—a6.
38. Te4—e6.	Lg5—f6.	56. Te2—e5 †	Kf5—f6.
39. De2—e4.	Df7—d7.	57. Lb8—d6.	Lg5—f4.
40. Lg3—d6.	Tf8—f7.	Die Partie wurde hier abgebrochen.	
41. Te1—e2.	Lf6—g5.	Schwarz steht im Nachtheil.	

## Zwölfte Partie.

Spitzer.	Spén.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. e2—c4.	e7—e5.	4. Sb1—c3.	
2. Lf1—c4.	Sg8—f6.	Weiss giebt einen Bauer preis, um die Entwicklung seiner Figuren zu beschleunigen.	
3. Sg1—f3.	Sf6 n. e4.	4. . . . .	Se4 n. c3.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
5. d2 n. c3.	f7—f6.	7. Sf3—h4.	g7—g6.
6. 0—0.		8. f2—f4.	f6—f5.

Nähme der Springer f3 den Bauer e5, so folgte Dd8—e7 und im nächsten Zuge f6 n. e5.

6. . . . . d7—d6.

Wie aus der Erwiderung des Weissen hervorgeht, wird mit diesem scheinbar guten Zuge die Partie compromittirt.



9. Sh4 n. f5.	12. Tf1 n. f5.	Sc6 n. e5.
Ein sehr feiner Zug, der zu Gunsten des Weissen entscheidet.	13. Tf5 n. e5.	d6 n. e5.
9. . . . .	14. Dd5—f7†	Ke8—d7.
10. Dd1—d5.	15. Lc1—g5.	Schwarz gab nach einigen Zügen die Partie auf.
11. f4 n. e5.	Lc8 n. f5.	
	Lf8—e7.	
	Sb8—c6.	

### Dreizehnte Partie.

forb.	Sonst.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. e2—e4.	e7—e5.	8. Dd1—h5.	d7—d5.
2. Lf1—c4.	Sg8—f6.	9. Lc1—f4.	c7—c5.
3. Sg1—f3.	Sf6 n. e4.		Schwarz verliert durch diesen Zug ein wichtiges Tempo.
4. Sb1—c3.	Se4 n. c3.	10. g2—g4.	Le7—d6.
5. d2 n. c3.	Lf8—e7.	11. g4 n. f5.	c5—c4.
6. Sf3 n. e5.	0—0.	12. Th1—g1.	
7. Lc4—d3.	f7—f5.		



Weiss.  
12. . . . .  
13. Tg1 n. g7 †  
14. Ke1—d2.

Schwarz.  
c4 n. d3.  
Kg8 n. g7.  
Lc8 n. f5.

Weiss.  
15. Ta1—g1 †  
16. Lf4—g5.

Schwarz.  
Kg7—h8.



16. . . . . Ld6—c7.  
Hier hätte Dd8—c7 geschehen müssen.  
17. Lg5—h6. Le7—f6.  
18. Dh5 n. f5. Dd8—d6.

19. Lh6 n. f8. Dd6 n. e5.  
20. Lf8—g7 † und gewinnt.  
Der letzte und entscheidende Zug ist sehr fein.

## Vierzehnte Partie.

Schle. Weiss.	Königshal. Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	9. 0—0.	c7—c6.
2. Lf1—c4.	Sg8—f6.	10. d3—d4.	e5 n. d4.
3. Sb1—c3.	Lf8—c5.	11. Sf3 n. d4.	d6—d5.
4. Sg1—f3.	Sb8—c6.	12. e4 n. d5.	c6 n. d5.
5. d2—d3.	d7—d6.	13. Lc4—b3.	a7—a5.
6. h2—h3.	h7—h6.	14. a2—a4.	Sf6—e4.
7. Sc3—e2.	Sc6—e7.	15. Sg3 n. e4.	d5 n. e4.
8. Se2—g3.	0—0.	16. Sd4—b5.	Ta8—a6.



17. Dd1 n. d8.	22. Lb3 n. e6.	Tg6 n. e6.
Es scheint, als ob Weiss hier mit Vortheil	23. Ta1—d1.	b7—b6.
Lc4 n. f7† spielen könnte, das Resultat dieses	24. Td1—d7.	f7—f5.
Zuges ist jedoch nicht günstig:	25. g2—g3.	Tf8—f6.
17. Lc4 n. f7†	26. Tf1—d1.	Se7—c6.
18. Dd1—h5†	27. Sb5—c7.	Te6—c7.
19. Dh5 n. c5.	28. Sc7—e5.	
17. . . . .	Ein entscheidender Zug.	
18. Lc1—f4.	28. . . . .	Kg8—f7.
19. Lf4—e3.	29. Sd5 n. f6.	g7 n. f6.
20. f2 n. e3.	30. Td7 n. e7†	Kf7 n. e7.
21. Kg1—h2.	Weiss gewann das Spiel.	
18. Ta6—g6.		
Lc5 n. e3.		
Td8—f8.		
Lc8—e6.		

## Fünfzehnte Partie.

Stourbridge.		Cambridge.		Weiss.	Schwarz.
Weiss.		Schwarz.			
1.	e2—e4.		c7—e5.	Tel—e3 von vornherein zu hindern, da zugleich der Thurm auf f1 den König auf dem rechten Flügel festhält.	
2.	Lf1—c4.		Lf8—c5.	20.	Ta1—f1. h6—h5.
3.	Sg1—f3.		d7—d6.	21.	Db3—d1. h5—h4.
4.	c2—c3.		Dd8—e7.	Schwarz hat jetzt das bei weitem bessere Spiel.	
5.	h2—h3.		Lc8—c6.	22.	Dd1—c2. Df6—g6.
6.	Lc4—b3.		Le6 n. b3.	23.	Kg1—g2. Sd7—f6.
7.	Dd1 n. b3.		Lc5—b6.	24.	d4 n. e5. Sf6—h5.
8.	0—0.		Sb8—d7.	25.	Td3—f3. d6 n. e5.
9.	d2—d4.		Sg8—f6.	26.	De2—e3. Tf4—g4.
10.	Lc1—g5.		h7—h6.	27.	Tf1—g1. h4 n. g3.
11.	Lg5 n. f6.		De7 n. f6.	28.	Kg2—f1. g3—g2 †
12.	Tf1—d1.			29.	Kf1—e1. Sh5—f4.
Der Thurmzug ist schwach und der Anfang aller nachfolgenden Uebelstände für Weiss.				30.	Tf3—g3. Tg4 n. g3.
12.	.....		g7—g5.	31.	f2 n. g3. Dg6 n. g3 †
13.	Sb1—a3.		g5—g4.	32.	De3 n. g3. Tg8 n. g3.
14.	h3 n. g4.		Th8—g8.	33.	Ke1—f2. Tg3—h3.
Eine sehr elegante Fortsetzung des Spiels, um den Angriff zu bekommen.				34.	Sd2—f3. Th3—h1.
15.	Td1—d3.		Tg8 n. g4.	35.	Kf3—e3. Kc8—d8.
16.	Sf3—d2.		0—0—0.	36.	c3—c4. Kd8—e7.
17.	Sa3—c4.		Td8—g8.	37.	Ke3—d2. Ke7—f6.
18.	Sc4 n. b6 †		a7 n. b6.	38.	Kd2—e3. Kf6—g6.
19.	g2—g3.		Tg4—f4.	39.	Sf3 n. e5 † Kg6—g5.
Um Ta1—e1 nebst				40.	Sc5—f3 † Kg5—g4.
				41.	Ke3—f2. Sf4—h3 † und gewinnt.

## Dritter Abschnitt.

### Weniger übliche Anfänge der offenen Partie.

Die in den beiden vorhergehenden Abschnitten behandelten Spielarten des zweiten Zuges des Anziehenden, nämlich: Das Springer- und das Läuferspiel bilden nächst dem Königs-Gambit die üblichsten Eröffnungen der offenen Partie. Weniger gebräuchlich sind drei andere Fortsetzungen des Angriffs im 2. Zuge, nämlich: 1) das Spiel: 2) d2—d4, das in vielen Varianten Aehnlichkeit mit dem schottischen Gambit hat, 2) das Spiel 2) c2—c3, das in seinem Wesen die Grundzüge des Läufer- und Springerspiels hat, 3) das Spiel 2. Sb1—c3, dessen Eigenthümlichkeit eigentlich darin besteht, dass der Anziehende die Rolle des Nachziehenden übernimmt, jedoch in einer durch das gewonnene Tempo besonders günstigen Lage.

### Das Spiel vom Läufer-Bauer der Dame.

e2—e4. e7—e5.  
e2—c3.

Dieser Zug kann ohne Nachtheil gemacht werden, gewährt jedoch keinen so lebhaften Angriff, wie die mitgetheilten Fortsetzungen des Läufer- und Springerspiels.

#### Erstes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	4. . . . .	Sb8—c6.
2. c2—c3.	d7—d5.	5. Lc1—e3.	Lc8—f5.
	Am besten. Mit	6. c3—c4.	Dd5—a5†
diesem Zuge verhindert Schwarz den Anziehenden, das von ihm beabsichtigte Centrum zu bilden. Es kann auch ohne Nachtheil Sg8—f6 geschehen. Siehe das folgende Spiel.		7. Le3—d2.	Da5—b6.
3. Sg1—f3 am besten.		8. d4 n. e5.	Sc6—d4 und
Weniger gut wäre:		Schwarz hat einen guten Angriff.	
3. e4 n. d5.	Dd8 n. d5.	3. . . . .	d5 n. e4.
4. d2—d4.		f6 gezogen werden. Das Spiel setzt sich dann, etwa wie folgt, fort:	Es kann auch Sg8—
(Besser als d2—d8, worauf Schwarz vortheilhaft mit f7—f5 antwortet.)		3. . . . .	Sg8—f6.
		4. d2—d4.	
		(Weiss kann auch ohne Gefahr den Bauer e5 mit dem Springer nehmen.)	

- | Weiss.                                | Schwarz.   |
|---------------------------------------|------------|
| 4. . . . .                            | Sf6 n. e4. |
| 5. Sf3 n. e5.                         | Lf8—d6.    |
| 6. Se5—d3.                            | c7—c5.     |
| 7. d4 n. c5.                          | Se4 n. c5. |
| 8. Lc1—c3.                            | Sc5 n. d3† |
| 9. Lf1 n. d3.                         | 0—0.       |
| 10. 0—0 und die Spiele stehen gleich. |            |

## 4. Sf3 n. e5.

Ebenfalls zu einem gleichen Spiele würde führen:

- |               |         |
|---------------|---------|
| 4. Dd1—a4†    | c7—c6.  |
| 5. Da4 n. e4. | Lf8—d6. |
| 6. Lf1—c4.    |         |

[Züge Weiss 6) d2—d4, so bekommt Schwarz mit f7—f5 ein gutes Spiel.]

- |            |         |
|------------|---------|
| 6. . . . . | Sg8—f6. |
|------------|---------|

- | Weiss.       | Schwarz.   |
|--------------|------------|
| 7. De4—e2.   | e5—e4.     |
| 8. d2—d3.    | 0—0.       |
| 9. d3 n. e4. | Sf6 n. e4. |
| 10. Lc1—e3.  | Lc8—f6.    |

Die Spiele sind gleich.

- |            |         |
|------------|---------|
| 4. . . . . | Lf8—d6. |
| 5. Se5—c4. |         |

Falsch wäre es, wenn Weiss spielen wollte:

- |               |                                      |
|---------------|--------------------------------------|
| 5. Dd1—a4†    | c7—c6.                               |
| 6. Da4 n. e4. | Dd8—e7.                              |
| 7. d2—d4.     | f7—f6 und ge-<br>winnt den Springer. |

- |            |           |
|------------|-----------|
| 5. . . . . | Lc8—e6.   |
| 6. d2—d4.  | e4 n. d3. |

Die Spiele stehen gleich.

## Zweites Spiel.

- | Weiss.    | Schwarz. |
|-----------|----------|
| 1. e2—e4. | e7—e5.   |
| 2. c2—c3. | Sg8—f6.  |
| 3. d2—d4. |          |

Das Spiel kann hier auch fortgesetzt werden, mit f2—f4, wodurch es dem Gegen-Gambit im Springerspiel gleicht, jedoch mit dem Unterschiede, dass der bereits gezogene Bauer c2—c3 das Spiel durchführbar macht. Ueber Dd1—c2 siehe das folgende Spiel.

- | Weiss.       | Schwarz.   |
|--------------|------------|
| 3. . . . .   | Sf6 n. e4. |
| 4. d4 n. e5. | d7—d5.     |

Am besten. Wenn Schwarz statt dieses Zuges 4) Lf8—c5 zieht, so kommt Weiss durch Dd1—g4 in Vortheil.

- |            |         |
|------------|---------|
| 5. Lc1—e3. | Sb8—c6. |
|------------|---------|

Die Spiele sind gleich.

## Drittes Spiel.

- | Weiss.     | Schwarz. |
|------------|----------|
| 1. e2—e4.  | e7—e5.   |
| 2. c2—c3.  | Sg8—f6.  |
| 3. Dd1—c2. | Lf8—c5.  |
| 4. Sg1—f3. |          |

(Weiss könnte hier auch ohne Nachtheil f2—f4 ziehen.)

- | Weiss.     | Schwarz. |
|------------|----------|
| 4. . . . . | Sb8—c6.  |
| 5. Lf1—c4. | d7—d6.   |
| 6. 0—0.    | 0—0.     |
| 7. d2—d3.  | Lc8—g4.  |

Die Spiele stehen gleich.



## Das Gambit des Damen-Bauern.

e2—c4. e7—e5.  
d2—d4.

### Erstes Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—c4.	e7—e5.
2. d2—d4.	e5 n. d4.
3. Sg1—f3.	

Ueber Lf1—c4 siehe das nächste Spiel.  
Weiss kann auch gleich mit der Dame den Bauer wiedernehmen:

3. Dd1 n. d4.	Sb8—c6.
4. Dd4—c3.	Lf8—b4 †
5. c2—c3.	Lb4—a5.
6. De3—g3.	Dd8—f6.
7. Lc1—g5.	Df6—g6 und die

Spiele stehen ungefähr gleich.

3. . . . . Lf8—b4 †

Wenn Schwarz jetzt

Sb8—c6 zöge, so gelangen wir zur Stellung des schottischen Gambits. Es wäre für Schwarz nicht vortheilhaft mit c7—c5 den

Weiss.	Schwarz.
gewonnenen Bauer zu decken, denn Weiss würde mit c2—c3, alsdann ein sehr gut entwickeltes Spiel bekommen.	

4. Lc1—d2.	Dd8—e7.
------------	---------

Sehr gut wäre hier auch Lb4—c5.

5. Lf1—d3.	Sb8—c6.
6. 0—0.	Lb4 n. d2.
7. Sb1 n. d2.	d7—d6.
8. Ld3—b5.	Lc8—d7.
9. Lb5 n. c6.	Ld7 n. c6.
10. Sf3 n. d4.	Sg8—h6.
11. Dd1—h5.	0—0.
12. Ta1—c1.	Lc6—d7.

Die Spiele sind gleich.

### Zweites Spiel.

Weiss.	Schwarz.
1. e2—c4.	e7—e5.
2. d2—d4.	e5 n. d4.
3. Lf1—c4.	Lf8—b4 †

Es könnte hier auch gespielt werden:

3. . . . .	c7—c5.
4. c2—c3.	Sb8—c6
5. Sg1—f3.	f7—f5.
6. e4—c5.	d7—d5 am besten.
7. Lc4—b5.	d4 n. c3.
8. Sb1 n. c3.	d5—d4 und

Schwarz scheint den Bauer halten zu können.

Weiss.	Schwarz.
4. c2—c3.	d4 n. c3.
5. Lc4 n. f7 †	

Besser wäre wohl b2 n. c3, zieht dann Schwarz 5) Dd8—f6, so folgt Lc4 n. f7 † und später c3 n. b4.

5. . . . .	Kc8 n. f7.
6. Dd1—b3 †	d7—d5.
7. Db3 n. b4.	c3 n. b2.
8. Lc1 n. b2.	Sg8—f6.
9. e4—c5.	Th8—e8 und

Schwarz hat ein sehr gutes Spiel.

## Das Damen-Springer-Spiel im 2. Zuge des Anziehenden.

e2—e4. e7—e5.  
Sb1—c3.

Dieser Zug ist rein defensiver Art; wollte jedoch Schwarz in den nächsten Zügen so spielen, als habe er den Anzug, so wird sein Angriff, da Weiss das Tempo voraus hat, in vielen Fällen scheitern.

### Erstes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	3. . . . .	Lf8—b4.
2. <b>Sb1—c3.</b>	Sg8—f6.	Hier kann auch sehr gut mit Sb8—c6 fortgefahren werden.	
Am besten. Wenn			
Schwarz Lf8—b4 spielt, so kann Weiss das Spiel vortheilhaft mit f2—f4 fortsetzen.			
Auch 2) Lf8—c5 könnte ohne Nachtheil gespielt werden.			
3. Sg1—f3.		4. Sf3 n. e5.	Dd8—e7.
Auch Lf1—c4, worauf Schwarz mit Lf8—c5 antworten müsste, führt zu einem gleichen Spiel.			
		5. f2—f4.	d7—d6.
		6. Se5—f3.	Lb4 n. c3.
		7. d2 n. c3.	Sf6 n. e4.
		8. Lf1—e2.	0—0.
		9. 0—0.	
Die Spiele sind gleich.			

Die Spiele sind gleich.

## Gespielte Partien.

### Erste Partie.

Staunton.	Godfranc.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. e2—e4.	e7—e5.	16. Tf1 n. f3.	f5—f4.
2. c2—c3.	d7—d5.	17. La4—b3.	Dd8—d6.
3. Sg1—f3.	Sg8—f6.	18. Le3—f2.	Kg8—h8.
4. Sf3 n. e5.	Sf6 n. e4.	19. Lb3 n. e6.	Dd6 n. e6.
5. d2—d4.	Lf8—d6.	20. Dd1—d3.	Ta8—e8.
6. Sb1—d2.	0—0.	21. Tf3—h3.	De6—f5.
7. Sd2 n. e4.	d5 n. e4.	22. Dd3—f3.	Te8—e4.
8. Lc1—f4.	Ld6 n. e5.	23. Th3—h5.	Df5—e6.
9. Lf4 n. e5.	Sb8—c6.	24. c3—c4.	Tf8—e8.
10. Le5—f4.	Lc8—e6.	25. b2—b3.	De6—f6.
11. Lf1—b5.		26. Ta1—f1.	Te4—e2.
Um den Läufer über a4 nach b3 führen zu können.		27. a2—a4.	Te2—a2.
11. . . . .	Sc6—e7.	28. d4—d5.	Ta2—a1.
12. 0—0.	c7—c6.	29. Lf2 n. a7.	Te8—e1.
13. Lb5—a4.	Se7—g6.	30. Tf1 n. e1.	Ta1 n. e1 †
14. Lf4—e3.	f7—f5.	31. Kg1—f2.	Df6—a1.
15. f2—f4.	e4 n. f3.	32. Df3—d3.	Te1—g1.
		33. Dd3—e2.	Sg6—e7.
		34. d5—d6 und gewinnt.	



**Zweite Partie.**

**Evans.**

**Weiss.**

1. e2—e4.
2. c2—c3.
3. Sg1—f3.
4. Lf1—c4.
5. d2—d4.

**St. Amant.**

**Schwarz.**

- e7—e5.
- c7—c5.
- Hier ist d7—d5 der  
bessere Zug.
- Sb8—c6.
- Sg8—f6.
- c5 n. d4.

**Weiss.**

6. Sf3—g5.
7. e4 n. d5.

**Schwarz.**

- d7—d5.
- Sf6 n. d5.

Statt dessen thäte Schwarz  
besser, mit dem Springer c6 auf a5 zu gehen.

8. Sg5 n. f7.
9. Dd1—f3†

- Ke8 n. f7.
- Kf7—e6.

Die Stellung ist jetzt der be-  
kannten des Zwei-Springerspiels sehr ähnlich.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
10. 0—0.	Sc6—a5.	17. g4 n. f5.	Sa5—c6.
11. Lc1—g5.	Dd8—d6.	18. Tf1—e1 †	Ke5—d6.
12. g2—g4.		19. Te1—e6 †	Kd6—c5.
Weiss führt den Angriff sehr elegant durch.		20. Lg5—e3 †	Sd5 n. e3.
12. . . . .	Dd6—d7.	21. Df3 n. e3 †	Kc5—b5.
13. Lc4—d3.	Dd7—f7.	22. De3—d3 †	Kb5—b6.
14. Ld3—f5 †	Ke6—d6.	23. Dd3—b3 †	Kb6—c7.
15. c3 n. d4.	Lc8 n. f5.	23. Te6 n. c6 † und Weiss gewinnt die	
16. d4 n. e5 †	Kd6 n. e5.	Dame.	

Es wäre besser, wenn  
der König nach e7 ginge.

## Dritte Partie.

Aus den Spielen der Amateurs.		Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.	15. Lf3—g4.	
1. e2—e4.	c7—c5.	Ein überflüssiger Zug.	
2. c2—c4. Ein schlechter Zug.		15. . . . .	f7—f5.
2. . . . .	Lf8—c5.	16. e4 n. f5.	g6 n. f5.
3. Sb1—c3.	Sg8—f6.	17. Lg4—h5.	Dd8—g5.
4. Lf1—c2.	Sb8—c6.	18. Dd1—f3.	Kg8—h7.
5. d2—d3.	d7—d6.	19. Kg1—h1.	a7—a6.
6. Lc1—g5.	0—0.	20. Df3—h3.	f5—f4.
7. Sg1—f3.	h7—h6.	21. Sc3—g4.	Tf8—g8.
8. Lg5 n. f6.	Dd8 n. f6.	22. f2—f3.	Lc8—e6.
9. Sc3—d5.	Df6—d8.	23. g2—g3.	f4 n. g3.
10. 0—0.	Sc6—d4.	24. Dh3 n. g3.	Ta8—f8.
11. b2—b4.	Sd4 n. f3 †	25. Dg3—h3.	Tf8—f5.
12. Le2 n. f3.	Lc5—d4.	26. Tf1—g1.	Ld4 n. g1.
13. Ta1—b1.	c7—c6.	27. Tb1 n. g1.	Kh7—h8 und
14. Sd5—e3.	g7—g6.	gewinnt.	
Um demnächst den Läuferbauer vorrücken zu können.			

## Vierte Partie.

Mr. C . . . t.	Mr. . . .	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.	5. c2—c3.	d4 n. c3.
1. e2—e4.	c7—e5.	6. 0—0.	d7—d6.
2. d2—d4.	e5 n. d4.	7. a2—a3.	Lb4—a5.
3. Lf1—c4.	Sb8—c6.	8. b2—b4.	La5—b6.
4. Sg1—f3.		9. b4—b5.	Sc6—a5.
Position des schottischen Gambits.		10. Lc4—a2.	Sg8—f6.
4. . . . .	Lf8—b4 †	11. e4—e5.	c3—c2.

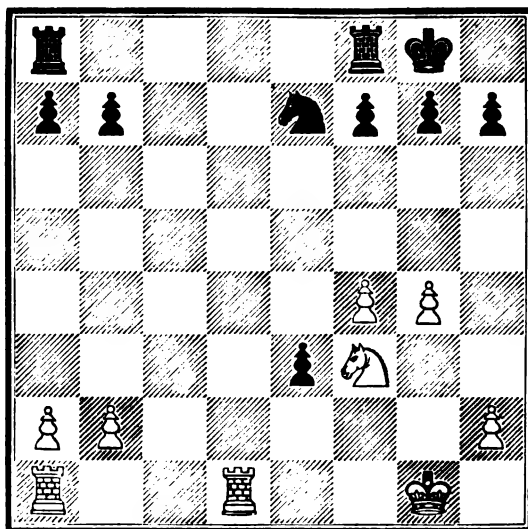
Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
12. Dd1 n. c2.	d6 n. e5.	17. Td1 n. d4.	e5 n. d4.
13. Sb1—c3.	0—0.	18. Lg5—e7.	Dd6—f4.
14. Lc1—g5.	Dd8—d6.	19. Le7 n. f8.	Lc8—f5.
15. Ta1—d1.	Lb6—d4.	20. Dc2—a4	
16. Tfl—e1.	Sf6—g4.		und gewinnt.

### Fünfte Partie.

de la Bourdonnais.	Mac Donnell.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.	7. c3 n. d4.	c5 n. d4.
1. e2—e4.	e7—e5.	8. Sf3—g5.	Sg8—h6.
2. d2—d4.	e5 n. d4.	9. f2—f4.	Lf8—e7.
3. Sg1—f3.	c7—c5.	10. e4—e5.	Df6—g6.
	Diese Vertheidigung	11. e5 n. d6.	Dg6 n. d6.
ist nicht zu empfehlen.		12. Sb1—a3.	0—0.
4. Lf1—c4.	Sb8—c6.	13. Lc4—d3.	Lc8—f5.
5. c2—c3.	Dd8—f6.	14. Sa3—c4.	Dd6—g6.
6. 0—0.	d7—d6.	15. Sg5—f3.	



15. . . . .	Lf5 n. d3.	20. g2—g4.	Sf5—e3.
16. Sc4—e5.	Ld3—c2.	21. Lc1 n. e3.	d4 n. e3.
17. Se5 n. g6.	Lc2 n. d1.	22. Td1—d7.	
18. Sg6 n. e7†	Sc6 n. e7.		Besser wäre vielleicht Td1—d3.
19. Tfl n. d1.	Sh6—f5.		



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
22. . . . .	Tf8—e8.	37. Sd4—c6.	Sg5—e6.
23. Ta1—e1.	Se7—g6.	38. Ke3—e4.	Kg8—f7.
24. f4—f5.	Sg6—f4.	39. Ke4—e5.	h6—h5.
25. Td7—d4.	Sf4—h3†	40. g4 n. h5.	g6 n. h5.
26. Kg1—g2.	Sh3—f2.	41. Ke5—f5.	Se6—c7.
27. Td4—c4.	Ta8—d8.	42. b2—b3.	Kf7—e8.
28. h2—h3.	h7—h6.	43. a2—a4.	b5 n. a4.
29. Te1—e2.	b7—b5.	44. b3 n. a4.	Sc7—d5.
30. Tc4—d4.	Td8 n. d4.	45. Kf5—g5.	Sd5—e7.
31. Sf3 n. d4.	a7—a6.	46. Sc6—b8.	a6—a5.
32. Kg2—f3.	Sf2 n. h3.	47. Sb8—a6.	Se7—g6.
33. Te2 n. e3.	Sh3—g5†	48. Kg5 n. h5.	Sg6—f4†
34. Kf3—f4.	Te8 n. e3.	49. Kh5—g5.	Sf4—e6†
35. Kf4 n. e3.	g7—g6.	50. Kg5—f5.	Ke8—d7.
36. f5 n. g6.	f7 n. g6.	51. Kf5—e5.	Remis.

## Sechste Partie.

Nörsi.	Sjen.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. e2—e4.	e7—e5.	6. c3 n. b4.	Df6 n. a1.
2. d2—d4.	e5 n. d4.	7. Dd1—b3.	Da1—f6.
3. Lf1—c4.	Lf8—b4†	8. Lc1—b2.	Df6—g6.
4. c2—c3.	d4 n. c3.	9. Sg1—e2.	Sg8—h6.
5. b2 n. c3.	Dd8—f6.	10. Sb1—c3.	d7—d6.
		11. Se2—f4.	Dg6—g5.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
12. Sc3—e2.	Th8—g8.	22. Lb2 n. g7.	Sh6—g8.
13. h2—h4.	Dg5—e7.	23. Db3—g3.	Sb8—c6.
14. Sf4—d5.	De7—d8.	Mit diesem Zuge be-	
15. Se2—f4.	c7—c6.	ginnt das schwarze Spiel sich besser zu	
16. Sd5—e3.	Dd8—e7.	gestalten.	
17. 0—0.	b7—b5.	24. Dg3 n. d6.	
18. Lc4 n. b5.	c6 n. b5.	Ein Fehler.	
19. Sf4—h5.	Lc8—e6.	24. . . . .	Le6 n. d5.
20. Se3—d5.	De7—b7.	25. e4 n. d5.	Sc6—e7.
21. Sh5 n. g7†	Tg8 n. g7.	26. Tf1—e1.	



26. . . . .	Ta8—d8.	35. Kg1—f2.	Sf5 n. h4.
27. Dd6—c6†	Db7 n. c6.	36. g2—g4.	Sh4—g6.
28. d5 n. c6.	f7—f6.	37. Kf2—e3.	Sg6—e5.
29. a2—a4.	Ke8—f7.	38. Td7—b7.	Se5—c4†
30. Lg7—h8.	Sg8—h6.	39. Ke3—d4.	Sc4—d6.
31. a4 n. b5.	Td8 n. h8.	40. Tb7—d7.	Sd6 n. b5†
32. Te1—d1.	Kf7—e6.	41. Kd4—c5.	Sb5—d6.
33. Td1—d7.	Se7—c8.	Weiss giebt die Partie auf.	
34. f2—f3.	Sh6—f5.		

## Siebente Partie.

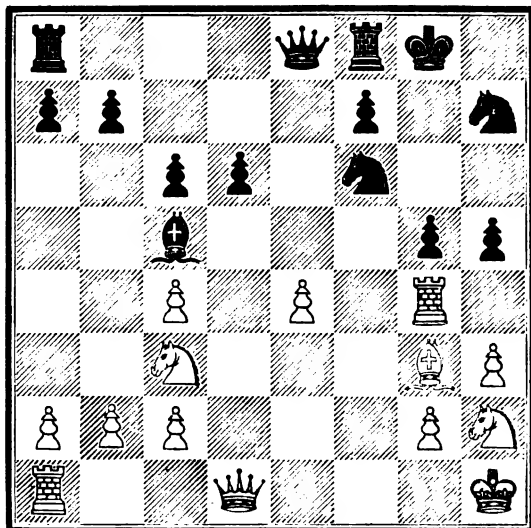
Robertson.	Williams.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. e2—e4.	e7—e5.	3. Sg1—f3.	Lf8—b4†
2. d2—d4.	e5 n. d4.	4. c2—c3.	d4 n. c3.
		5. b2 n. c3.	Lb4—c5.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
6. Lf1—c4.	d7—d6.	17. Dd3—f5.	Dd8—e7.
7. 0—0.	Sb8—c6.	18. Te1—e2.	Ta8—e8.
8. Tf1—e1.	Sg8—e7.	19. Ta1—e1.	Lb6—a5.
9. Lc1—g5.	0—0.	20. Te1—c1.	c7—c5.
10. Sb1—d2.	Kg8—h8.	21. Sd4—b5.	a7—a6.
11. e4—e5.	d6—d5.	22. Sb5—a3.	Sg6—h4.
12. Lg5 n. e7.	Sc6 n. e7.	23. Sf3 n. h4.	De7 n. h4.
13. Lc4—d3.	Lc8—f5.	24. c3—c4.	d5—d4.
14. Sd2—b3.	Lc5—b6.	25. e5—e6.	Dh4—e7 und
15. Sb3—d4.	Lf5 n. d3.	Weiss giebt die Partie auf.	
16. Dd1 n. d3.	Se7—g6.		

## Achte Partie.

Gampt.	Spien.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. e2—e4.	e7—e5.	10. Lg5—h4.	Dd8—e8.
2. Sb1—c3.	Lf8—c5.	11. Kgl—h1.	Sf6—h7.
3. Lf1—c4.	Sg8—f6.	12. f2—f4.	Ein Fehler, wie sich demnächst zeigt.
4. d2—d3.	c7—c6.	12. . . . .	Le6 n. c4.
5. Lc1—g5.	d7—d6.	13. d3 n. c4.	e5 n. f4.
6. Sg1—f3.	Lc8—e6.	14. Tf1 n. f4.	g7—g5.
7. 0—0.	Sb8—d7.	15. Tf4—g4.	Sd7—f6.
8. h2—h3.	0—0.	16. Lh4—g3.	h6—h5.
9. Sf3—h2.	h7—h6.		Viel besser als Sf6 n. g4.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
17. e4—c5.	Sf6 n. g4.	24. Ld2 n. g5.	Tf8—e8.
18. h3 n. g4.	h5—h4.	25. Lg5 n. h4.	Lc5—b4.
19. Lg3—e1.	De8 n. e5.	26. Lh4—f6.	Te8—e6.
20. Sh2—f3.	De5—f4.	27. Td1—f1.	Ta8—e8.
21. Le1—d2.	Df4 n. g4.	28. Tf1—f3.	Lb4 n. c3.
22. Sf3 n. g5.	Dg4 n. d1.	29. Lf6 n. c3.	Te6—c2 und
23. Ta1 n. d1.	Sh7 n. g5.		gewinnt.

## Neunte Partie.

Falkbeer.	Brien.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. e2—e4.	e7—e5.	11. d4—d5.	Le6—d7.
2. Sb1—c3.	Lf8—b4.	12. Ta1—e1.	f7—f6.
3. f2—f4.	e5 n. f4.	13. e4—c5.	d6 n. e5.
4. Sg1—f3.	g7—g5.	14. Lf4 n. e5.	Ld7—g4.
5. Lf1—c4.	g5—g4.	15. Df3 n. g4.	Ke8—d8.
6. 0—0.	Lb4 n. c3.	16. d5—d6.	c7 n. d6.
7. b2 n. c3.	g4 n. f3.	17. Le5 n. d6.	De7—d7.
8. Dd1 n. f3.	Dd8—e7.	18. Dg4—g3.	Sb8—c6.
9. d2—d4.	d7—d6.	19. Lc4—c6.	Schwarz giebt die
10. Lc1 n. f4.	Lc8—e6.	Partie auf.	

## Zehnte Partie.

Sirföfeld.	Mayer.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. e2—e4.	e7—e5.	15. La3—b2.	a7—a5.
2. Sb1—c3.	Lf8—b4.	16. a2—a3.	Lc8—b7.
3. f2—f4.	e5 n. f4.	17. Sf3—d2.	b4 n. a3.
4. Sg1—f3.	Sg8—f6.	Schwarz durfte den Bauer d4 wegen	
5. e4—e5.	Sf6—h5.	18) Sd2—c4 etc. nicht nehmen.	
6. Sc3—d5.	Lb4—a5.	18. Ta1 n. a3.	a5—a4.
7. b2—b4.	c7—c6.	19. Sd2—c4.	Db6—b4.
8. Sd5 n. f4.	Sh5 n. f4.	20. c2—c3.	Db4—b5.
9. b4 n. a5.	Dd8 n. a5.	21. Sc4—d6.	Db5—b6.
10. Lf1—c4.	b7—b5.	22. Lb3 n. e6.	d7 n. e6.
11. Lc4—b3.	0—0.	Db6 n. b2 war wegen 23) Sd6 n. f7 nicht	
12. 0—0.	Da5—b6†	rathsam.	
13. d2—d4.	Sf4—e6.	23. Dd1—c2.	c6—c5.
14. Lc1—a3.	b5—b4.	24. Tf1—b1.	Lb7—d5.
		25. c3—c4.	Ld5—c6.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
26. Ta3—h3.	h7—h6.	32. Df2—h4.	Td8 n. d6.
27. Lb2—c1.	Db6—d8.	33. Tb1 n. b8†	Kg8—f7.
28. Lc1 n. h6.	f7—f5.	34. Dh4—h5†	g7—g6.
29. Dc2—d2.	Ta8—a7.	35. Dh5—h7.	
30. Lh6—g5.	Dd8—a5.		Schachmatt.
31. Dd2—f2.	Tf8—d8.		

### Elfte Partie.

Gampe.	Löwenthal.	Weiss.	Schwarz.
Schwarz.	Weiss.		
1. e7—e5.	c2—e4.	11. Se7 n. c6.	Sc3—d5.
2. Sb8—c6.	Sg1—f3.	12. 0—0.	Sd5—e3.
3. Lf8—c5.	Lf1—c4.	13. Dd7—e6.	0—0.
4. d7—d6.	d2—d3.	14. Ta8—d8.	Df3—g3.
5. Lc8—g4.	Lc1—e3.	15. Sc6—d4.	Tf1—e1.
6. Lg4 n. f3.	Dd1 n. f3.	16. b7—b5.	f2—f4.
7. Dd8—d7.	Le3 n. c5.	17. e5 n. f4.	Dg3 n. f4.
8. d6 n. c5.		18. De6—b6.	Df4—f2.
Dieser Doppelbauer bringt dem schwarzen Spiele kein Positions-Aequivalent.		19. Td8—d6.	c2—c3.
8. . . . .	Lc4—b5.	20. Sd4—e6.	Se3—d5.
9. Sg8—e7.	Sb1—c3.	21. Db6—a7.	Df2—h4.
10. a7—a6.	Lb5 n. c6.	22. c7—c6.	

Ein Fehler, durch den die Qualität verloren geht, wie sich gleich ergibt.



Schwarz.	Weiss.	Schwarz.	Weiss.
22. . . . .	Sd5—f6 †	35. De7—e5.	Df5 n. e5.
23. g7 n. f6.	Dh4—g3 †	36. f6 n. e5.	Tf1—f5.
24. Kg8—h8.	Dg3 n. d6.	37. f7—f6.	Tf5 n. h5.
25. Tf8—d8.	Dd6—g3.	38. b4 n. c3.	b2 n. c3.
26. b5—b4.	Ta1—d1.	39. Td8—b8.	Th5—f5.
27. a6—a5.	Dg3—f2.	40. Kg7—f7.	h4—h5.
28. Kh8—g7.	Te1—e3.	41. Sg6—f4.	Tg3—f3.
29. Se6—f8.		42. Tb8—b2.	g2—g3.

Schwarz verteidigt sich gegen das materielle Uebergewicht seines Gegners bei einer keinesweges günstigen Position mit vieler Umsicht.

29. . . . .	Te3—g3 †	43. Tb2—b1 †	Kg1—f2.
30. Sf8—g6.	Td1—f1.	44. Tb1—b2 †	Kf2—e1.
31. Da7—e7.	Tg3—f3.	45. Sf4 n. h5.	Tf5 n. h5.
32. Sg6—e5.	Tf3—g3 †	46. Tb2 n. a2.	Th5 n. e5.
33. Se5—g6.	h2—h4.	47. a5—a4.	Te5 n. c5.
34. h7—h5.	Df2—f5.		

Schwarz giebt die Partie auf.  
Nach dem Verluste der Qualität  
war für das schwarze Spiel kein  
anderes Resultat zu erwarten.

### Zwölfte Partie.

Gampe.	Gorsky.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. e2—e4.	e7—e5.	3. f2—f4. Dieses Gambit kann mit gutem Erfolg gegeben werden.	
2. Sb1—c3.	Sb8—c6.	3. . . . .	e5 n. f4. Besser ist Lf8—c5.

Weiss.  
4. Sg1—f3.  
5. Lf1—c4.  
6. 0—0.

Schwarz.  
g7—g5.  
g5—g4.

Weiss.  
9. Kg1—h1.  
10. Df3 n. f4.  
11. Df4—f6.

Schwarz.  
Dh4 n. c4.  
Sg8—h6.

Das Spiel ist nun eine Art Muzio-Gambit geworden.

6. . . . .  
7. Dd1 n. f3.  
8. Sc3—d5.

g4 n. f3.  
Dd8—f6.

Das Opfer der zweiten Figur ist, wie aus dem Folgenden zu ersehen, wohl motivirt.

8. . . . .

Df6—d4 †

Der Springer droht auf c7 Matt zu geben.

11. . . . .

Lf8—g7.

Nimmt die Dame den

Läufer g7, so folgt Dc4 n. f1 Schachmatt.

12. Sd5 n. c7 †

Ke8—f8.

13. Df6—d6 †

Kf8—g8.

14. d2—d3.

Dc4—d4.

15. Dd6—g3.



15. . . . .

Kg8—f8.

Ein sehr schwacher

Zug. Viel besser wäre Dd4—e5 gewesen.

16. Lc1 n. h6.

Lg7 n. h6.

17. Tf1 n. f7 †

Dieses Opfer des Thurms giebt dem eleganten Manöver des Weissen einen schönen Schluss.

17. . . . .

Kf8 n. f7.

18. Ta1—f1 †

Schwarz hätte, zum Mindesten die Partie noch remis halten können, wenn er jetzt Dd4—f6 gespielt hätte. Es folgte alsdann Tf1 n. f6 † Kf7 n. f6.

18. . . . .

Kf7—e7.

19. Dg3—h4 †

Ke7—d6.

20. Sc7—b5 †.

Schwarz giebt die Partie auf.

### Dreizehnte Partie.

Paulsen.

Morphy.

Weiss.

Schwarz.

Weiss.

Schwarz.

1. e2—e4.

e7—e5.

3. Sg1—f3.

Lf8—c5.

2. Sb1—c3.

Sb8—c6.

4. Lf1—b5.

Sg8—f6.

5. 0—0.

0—0.

- |                |            |                |           |
|----------------|------------|----------------|-----------|
| 6. Sf3 n. e5.  | Tf8—e8     | 12. . . . .    | Dd8—d3.   |
| 7. Se5 n. c6.  | d7 n. c6.  | 13. b2—b4.     | Lc5—b6.   |
| 8. Lb5—c4.     | b7—b5.     | 14. a2—a4.     | b5 n. a4. |
| 9. Lc4—e2.     | Sf6 n. e4. | 15. Dd1 n. a4. | Lc8—d7.   |
| 10. Sc3 n. e4. | Te8 n. e4. | 16. Ta1—a2.    |           |
| 11. Le2—f3.    | Te4—e6.    |                |           |
12. c2—c3. Ein Fehlzug. Es müsste 12) d2—d3 geschehen.
- Richtig wäre hier 16) Da4—a6.



- |               |                         |                |            |
|---------------|-------------------------|----------------|------------|
| 16. . . . .   | Ta8—e8.                 | 20. . . . .    | Lh3—g2†    |
|               | Ein weit berechneter    | 21. Kh1—g1.    | Lg2 n. f3† |
|               | Vorbereitungszug.       | 22. Kg1—f1.    | Lf3—g2†    |
| 17. Da4—a6.   | Dd3 n. f3.              | 23. Kf1—g1.    | Lg2—h3†    |
|               | Eine der geistreichsten | 24. Kg1—h1.    | Lb6 n. f2. |
|               | Combinationsen.         | 25. Da6—f1.    | Lh3 n. f1. |
| 18. g2 n. f3. | Te6—g6†                 | 26. Td1 n. f1. | Te8—e2.    |
| 19. Kg1—h1.   | Ld7—h3.                 | 27. Ta2—a1.    | Tg6—h6.    |
| 20. Tf1—d1.   |                         | 28. d2—d4.     | Lf2—e3.    |
- Besser würde hier Da6—d3 geschehen, um später die Dame d3 gegen Tg6 zu geben.
- Aufgegeben.

## Vierter Abschnitt.

### Das Königs-Gambit.

Wie bereits in den Erklärungen gesagt, versteht man unter Gambit ein Spiel, in dessen ersten Zügen ein Bauer preisgegeben wird, und zwar in der Absicht, hierdurch eine Verbesserung der Stellung zu erzielen. Ursprünglich war der Name des Gambit lediglich für das Spiel bestimmt, mit dessen Erörterung wir uns jetzt beschäftigen werden. Späterhin hat er jedoch eine allgemeine Bedeutung gewonnen, und ist, wie wir gesehen, zur Bezeichnung mehrerer Spiele, die in den vorigen Abschnitten Erwähnung fanden, verwandt worden. Das Königs-Gambit bildet einen der interessantesten Theile der Theorie des Schachspiels. Die Züge, mit denen es eröffnet wird, sind 1) e2—e4. e7—e5, 2) f2—f4.

Der zum Schlagen angebotene Bauer f2—f4 wird der Gambit-Bauer genannt. Der Anziehende giebt ihn, um — nach einem Vorbereitungszuge, der die Folgen eines auf h4 gebotenen Schachs abwehrt — ihn wieder und zwar mit Vortheil durch den Bauer d2—d4 zurück zu gewinnen. Dieser Vortheil soll ursprünglich wohl in der Erwerbung eines Centrums bestehen. Der Nachziehende, bemüht den gewonnenen Bauer f4 zu erhalten, ist zu diesem Zwecke genöthigt, frühzeitig den g-Bauer in Bewegung zu setzen, und hierdurch seinen Königsfügel zu entblößen. Unter diesen Umständen wird dem Anziehenden noch ein zweiter Vortheil geboten, nämlich die Gelegenheit zu den lebhaftesten und nachhaltigsten Angriffen. Dennoch ist es dem Nachziehenden bei richtigem Spiel möglich, den gewonnenen Bauer, und somit ein Uebergewicht bis in's Endspiel zu behaupten.

Es ist dieses Uebergewicht aber selbst im besten Falle so gering, dass man im Allgemeinen das Resultat eines Gambit-Spieles als unentschieden ansehen darf.

Man kann zuvörderst das Gambit in zwei Klassen theilen, in das abgelehnte und in das angenommene Gambit. Ersteres hat mehr von dem Charakter derjenigen Spiele, die wir bereits erörtert haben. Das angenommene oder eigentliche Gambitspiel zerfällt wieder in zwei Klassen, nämlich: in das Königs-Springer- und in das Königs-Läufer-Gambit.



**Das Königs-Springer-Gambit.**

e2—e4. e7—e5.  
f2—f4. e6 n. f4.  
Sg1—f3.

**Erstes Spiel.****Das Gambit des Philidor.**

- | Weiss.     | Schwarz.  |
|------------|-----------|
| 1. e2—e4.  | e7—e5.    |
| 2. f2—f4.  | e5 n. f4. |
| 3. Sg1—f3. |           |

Das Königs-Springer-Gambit beginnt mit diesem Zuge, der das Schach auf h4 behindert und eine wichtige Angriffs-Figur ins Spiel bringt. Weiss ist nun im Stande im nächsten Zuge d2—d4 zu ziehen und den Bauer f4 anzugreifen. Das Resultat aller Untersuchungen dieser Eröffnung ist, dass Schwarz, um den Bauer f4 zu erhalten, sofort nach Sg1—f3 mit 3) g7—g5 antworten muss.

- |            |        |
|------------|--------|
| 3. . . . . | g7—g5. |
|------------|--------|

Dieser Zug ist, wie eben gesagt, nothwendig, wenn der Nachziehende den Bauer f4 vertheidigen will. Er kann jedoch ohne Nachtheil das Spiel fortsetzen mit:

- |              |                   |
|--------------|-------------------|
| 4. e4 n. d5. | d7—d5.<br>Lf8—d6. |
|--------------|-------------------|

[Auf 4) g7—g5 antwortet Weiss 5) Lf1—c4 mit Vortheil.]

- |   |        |
|---|--------|
| 5. d2—d4.                               | g7—g5. |
| 6. c2—c4.                               | c7—c6. |
| 7. Lf1—d3 und die Spiele stehen gleich. |        |

oder:

- |            |        |
|------------|--------|
| 3. . . . . | f7—f5. |
| 4. e4—e5.  | d7—d6. |
| 5. h2—h4.  |        |

(Um g7—g5 zuvor zu kommen.)

- |               |           |
|---------------|-----------|
| 5. . . . .    | d6 n. e5. |
| 6. Sf3 n. e5. | Lf8—d6.   |

- |   |  |
|---|--|
| 7. Dd1—h5† und Weiss hat das bessere Spiel. |  |
|---|--|

oder:

- |            |        |
|------------|--------|
| 3. . . . . | d7—d6. |
|------------|--------|

Dies ist ein Zug, den Anfänger im Gambitspiel gern zu machen

pfeilen. Weiss gewinnt jedoch nach demselben den Gambitbauer bei guter Stellung zurück.

4. Lf1—c4 am besten.

[Wenn Weiss 4) d2—d4 zieht, so erhält Schwarz mit 4) g7—g5 den Gambitbauer.]

- |            |        |
|------------|--------|
| 4. . . . . | g7—g5. |
|------------|--------|

Schwarz könnte hier auch 4) h7—h6, Lc8—e6 und Lc8—g4, jedoch ebenfalls ohne vortheilhaften Erfolg ziehen.

- |                         |           |
|-------------------------|-----------|
| 5. h2—h4.               | g5—g4.    |
| 6. Sf3—g5.              | Sg8—h6.   |
| 7. d2—d4.               | f7—f6.    |
| 8. Lc1 n. f4.           | f6 n. g5. |
| 9. Lf4 n. g5.           | Dd8—d7.   |
| 10. 0—0.                | c7—c6.    |
| 11. Dd1—d2.             | d6—d5.    |
| 12. e4 n. d5.           | c6 n. d5. |
| 13. Sb1—c3.             | Sb8—c6.   |
| 14. Ta1—e1†             | Sc6—e7.   |
| 15. Lc4—b5 und gewinnt. |           |

oder:

- |            |         |
|------------|---------|
| 3. . . . . | Sg8—f6. |
| 4. e4—e5.  | Sf6—h5. |

[Auf Sf6—d5 würde Weiss mit 5) c2—c4 und 6) d2—d4 in Vortheil kommen.]

- |               |            |
|---------------|------------|
| 5. Lf1—e2.    | g7—g5.     |
| 6. Sf3 n. g5. | Dd8 n. g5. |
| 7. Le2 n. h5. | Dg5 n. g2. |
| 8. Dd1—f3.    | Dg2 n. f3. |

Weiss steht besser. Schwarz kann den Bauer f4 nicht mehr halten.

oder:

- |            |         |
|------------|---------|
| 3. . . . . | Sg8—e7. |
| 4. d2—d4.  | Se7—g6. |
| 5. Lf1—c4. | d7—d6.  |

- | Weiss.   | Schwarz.                                       | Weiss.   | Schwarz. |
|--|--|--|----------|
| 6. 0—0.  | Lc8—e6.<br>(Weniger vorthailhaft wäre Lc8—g4.) | 3. . . . .   | Sb8—c6.  |
| 7. d4—d5.                                      | Le6—g4.  | 4. h2—h4 und der Bauer f4 ist auf die Dauer nicht zu halten. Eine sehr interessante Spielart ist 3) Lf8—e7. Siehe das Gambit des Cunningham. |          |
| 8. Lc4—e2.                                     | Dd8—f6.  |  |          |
| 9. Sf3—d4.                                     | Lg4 n. e2.                                     |  |          |
| 10. Sd4 n. e2 und die Spiele sind etwa gleich. |  | 4. Lf1—c4.   |          |



Weiss kann hier auch das Spiel fortsetzen mit 4) h2—h4. Siehe das Gambit des Allgaier und Kieseritzki.

4. . . . . Lf8—g7.

Das Princip, das der Nachziehende verfolgt, ist die Erhaltung des Bauern f4, der lediglich durch den Bauer g5 auf eine nachhaltige Art gedeckt werden kann. Weiss wird daher, sobald wie möglich mit h2—h4 den Bauer g5 anzugreifen suchen. Um diesem nun eine Stütze zu verschaffen, muss man den Läufer f8 schon jetzt nach g7 ziehen, damit man im Stande ist, auf h2—h4 mit h7—h6 antworten zu können, denn im Falle dann Weiss die Bauern tauscht, ist der Thurm h8 gedeckt. Man wird aus diesem Spiele ersehen, wie wichtig der Zug Lf8—g7 ist:

4. . . . . d7—d6.

5. h2—h4. g5—g4.

(Da jetzt Schwarz verabsäumt hat zur rechten Zeit den Läufer f8 nach g7 zu ziehen, so kann er nicht mit h7—h6 den Bauer g5 unterstützen. Er muss ihn daher nach g4 bewegen und somit die Deckung des Bauern f4 aufgeben.)

6. Sf3—g5. Sg8—h6.

7. d2—d4. f7—f6.

8. Lc1 n. f4 am besten. f6 n. g5.

9. Lf4 n. g5.

Auch h4 n. g5 kann mit Vortheil geschehen.

9. . . . . Lf8—e7.

(Auf Dd8—d7 folgt 0—0.)

10. Lg5 n. h6. Le7 n. h4†

11. Ke1—d2. Lh4—g5†

12. Kd2—d3. Lg5 n. h6.

13. Th1 n. h6. Dd8—g5.

14. Dd1—d2 und Weiss hat das bessere Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
	oder:	10. h4 n. g5.	h6 n. g5.
4. . . . .	h7—h6.	11. g2—g3.	Lc8—g4.
	(Nicht ganz so correct wie Lf8—g7.)	12. Dd1—d3.	Dd8—e7 und Weiss hat zwar eine bessere Stellung, Schwarz jedoch das materielle Ueber- gewicht. Weiss hätte vielleicht besser gethan, im 7. Zuge den Königs- Springer nach d8 zurückzuziehen.
5. Sf3—e5.	Th8—h7.	5. d2—d4.	
6. d2—d4.	d7—d6.		Der klassische Zug, den Philidor behandelt hat, ist hier h2—h4, siehe 2. Spiel.
	[Spielt Schwarz 6) Dd8 —e7, so antwortet Weiss 7) Dd1—d3.]		
7. Se5 n. f7.	Th7 n. f7		
8. Lc4 n. f7.	Ke8 n. f7.		
9. h2—h4.	Sg8—f6 am besten.		



Ueber 5) 0—0. Siehe 4. Spiel. Auf 5)  
c2—c3 antwortet Schwarz:

5. . . . .	g5—g4.
6. 0—0.	g4 n. f3.
7. Dd1 n. f3.	Sg8—h6.
8. d2—d4.	0—0.
9. Lc1 n. f4.	d7—d6.
10. Lf4 n. h6.	Lg7 n. h6.
11. Lc4 n. f7†	Kg8—h8.
Schwarz hat das bessere Spiel.	

5. . . . . d7—d6.  
Schwarz könnte auch  
mit Vortheil h7—h6 ziehen. Nachtheilig  
wäre jedoch:

5. . . . .	g5—g4.
6. 0—0.	

Ebenso gut ist Lc1 n f4.

6. . . . .	g4 n. f3.
7. Dd1 n. f3.	Lg7 n. d4†
8. Kg1—h1.	d7—d6.
Sollte hier 8) Dd8— f6 geschehen, so antwortet Weiss 9) Lc1 n. f4.	
9. Lc1 n. f4.	Ld4—f6.
10. e4—e5.	d6 n. e5.
11. Lf4 n. e5.	Sb8—d7.
12. Le5—c3.	Dd8—e7.
13. Tf1—e1.	Lf6—e5.
14. Lc3 n. e5.	Sd7 n. e5.
15. Df3—h5.	Sg8—f6.
16. Dh5 n. e5 und Weiss hat das bes- sere Spiel.	

6. c2—c3.	g5—g4.
-----------	--------



Weiss.

Schwarz.

In diesem Augenblick ist das Vorgehen des g-Bauern der beste Zug des Schwarzen. Der Nachziehende muss zwar stets auf die Erhaltung des Gambitbauern bedacht sein, jedoch niemals anstehen, ihn aufzugeben, sobald günstige Gelegenheit zu einem Gegenangriff sich bietet. Ein ebenfalls vortheilhaftes Spiel hätte Schwarz mit:

6. . . . . h7—h6.  
7. Dd1—b3.

Wenn Weiss statt dieses Zuges 7) 0—0, so antwortet Schwarz Sg8—e7 und wenn Weiss dann den Angriff fortsetzt mit g2—g3, so bekommt Schwarz mit g5—g4 das bessere Spiel.

7. . . . . Dd8—e7.  
8. 0—0. Sb8—d7.  
9. g2—g3.

Wenn Weiss 9) h2—h4 spielte, so antwortete Schwarz am besten mit 9) Sd7—b6.

9. . . . . g5—g4.

Weiss.

Schwarz.

10. Lc1 n. f4.  
11. Tf1 n. f3.  
12. e4—e5.

Spielte Weiss 12) Sb1—d2 so rochirt Schwarz.

12. . . . .  
13. d4 n. e5.  
14. Lc4 n. f7†  
15. e5—e6.  
16. e6 n. d7†  
17. h2—h4.

- g4 n. f3.  
Sg8—f6.

- d6 n. e5.  
Sf6—e4.  
De7 n. f7.  
Df7—f5.  
Lc8 n. d7.  
0—0—0 und

muss gewinnen.

7. Sf3—g1.

Wenn Weiss 7) 0—0 und den Springer einstehen lässt, so erhält er keinen Angriff der den Verlust der Figur ausgleichen würde.

7. . . . . Dd8—h4†  
8. Ke1—f1. Lg7—h6.  
9. Dd1—b3. Dh4—h5.

Schwarz hat jetzt die bei weitem bessere Stellung.

### Zweites Spiel.

Weiss.

Schwarz.

Weiss.

Schwarz.

1. e2—e4.  
2. f2—f4.  
3. Sg1—f3.

- e7—e5.  
e5 n. f4.  
g7—g5.

4. Lf1—c4.  
5. h2—h4.

- Lf8—g7.  
h7—h6.

Am besten. Spielt

Weiss.  
Schwarz jetzt g5—g4, so gestaltet sich das Spiel, wie folgt:

- |            |         |
|------------|---------|
| 5. . . . . | g5—g4.  |
| 6. Sf3—g5. | Sg8—h6. |
| 7. d2—d4.  | f7—f6.  |

Spielt Schwarz 7) Sb8—c6, so antwortet Weiss 8) c2—c3 und nimmt später den Bauer f4 mit dem Läufer.

- |               |           |
|---------------|-----------|
| 8. Lc1 n. f4. | f6 n. g5. |
|---------------|-----------|

Wenn Schwarz 8) d7—d6 spielt, so bekommt Weiss mit Sg5—e6 ein gutes Spiel, zieht Schwarz 8) d7—d5, so nimmt der Läufer den Bauer und die Spiele gleichen sich nach einigen Zügen aus.

- |  |          |
|--|----------|
| Weiss.   | Schwarz. |
| 9. Lf4 n. g5.  | Lg7—f6.  |
| 10. Lg5 n. h6.   | Lf6—h4†  |
| 11. Ke1—d2.  | Lh4—g5†  |
| 12. Kd2—d3 und es ist fraglich, welches Spiel das bessere ist. |          |

- |           |        |
|-----------|--------|
| 6. d2—d4. | d7—d6. |
|-----------|--------|

Wenn Schwarz statt dessen g5—g4 spielt, so rochirt Weiss und lässt den Springer eintreten.

7. c2—c3.

Das Resultat von 7) Sb1—c3 behandelt das 3. Spiel.

- |            |        |
|------------|--------|
| 7. . . . . | g5—g4. |
|------------|--------|



Schwarz könnte auch 7) Sb8—d7 mit Vortheil ziehen. Weniger zu empfehlen wäre:

- |                            |           |
|----------------------------|-----------|
| 7. . . . .                 | Lc8—g4.   |
| 8. Dd1—b3.                 | Lg4—h5.   |
| 9. h4 n. g5.               | h6 n. g5. |
| 10. Th1 n. h5 und gewinnt. |           |

oder:

- |              |         |
|--------------|---------|
| 7. . . . .   | Sg8—f6. |
| 8. h4 n. g5. |         |

(Wenn Weiss statt den Bauer zu nehmen,

e4—e5 spielt, so bekommt Schwarz mit Sf6—e4 ein gutes Spiel.)

- |   |                   |
|---|-------------------|
| 8. . . . .                                  | Sf6 n. e4.        |
| 9. Dd1—e2.                                  | Dd8—e7 am besten. |
| 10. Lc1 n. f4.                              | h6 n. g5.         |
| 11. Th1 n. h8.                              | Lg7 n. h8.        |
| 12. Lf4 n. g5.                              | Se4 n. g5.        |
| 13. Sf3 n. g5.                              | De7 n. e2†        |
| 14. Ke1 n. e2.                              | Lc8—g4†           |
| 15. Ke2—f2.                                 | Lg4—h5.           |
| 16. Sb1—d2 und Weiss hat das bessere Spiel. |                   |



Weiss.  
8. Lc1 n. f4.

Hätte Weiss den Springer zurückgezogen, so würde Schwarz mit 8) Dd8—e7 oder Lg7—f6 ein gutes Spiel bekommen. Das Opfer des Springers giebt Weiss einen sehr starken Angriff, jedoch ist Schwarz bei sorgfältiger Vertheidigung ihn zurück zu schlagen im Stande.

8. . . . .

9. Dd1 n. f3.

9. . . . .

10. 0—0.

Schwarz.

g4 n. f3.

Lc8—e6.

Am besten. Spielt  
z. B. Schwarz:

Sg8—f6.

Sb8—c6.

Weiss.

11. e4—e5.

[Wenn 11) Sf6—d7, so antwortet Weiss  
12) Lf4—g5.]

12. Lf4 n. e5.

13. d4 n. e5.

14. Df3—f4.

15. e5 n. f6

und hat das bessere Spiel.

10. Sb1—d2.

11. h4—h5.

12. Sd2 n. c4 und Weiss hat keinen  
Vorthail, der den Verlust der  
Figur aufwiegt.

Schwarz.

d6 n. e5.

Sc6 n. e5.

Lc8—g4.

h6—h5.

Sg8—e7.

Le6 n. c4.

### Drittes Spiel.

Stellung nach dem 6. Zuge des Schwarzen im zweiten Spiel.



Weiss.

Schwarz.

Weiss.

Schwarz.

7. Sb1—c3.

Diese Fortsetzung des Spiels ist vielleicht nicht so stark, wie 7) c2—c3, sie führt jedoch zu einem lebhaften Figurenspiel, und kann beim geringsten Fehler für den Schwarzen verderblich werden.

7. . . . .

c7—c6. Dieser

Zug scheint der stärkste zu sein. Auf  
7) Lc8—e6, folgt 8) Dd1—c2. Auf g5—g4  
folgt am besten 8) Sf3—g1.

8. h4 n. g5.

9. Th1 n. h8.

h6 n. g5.

Lg7 n. h8.



Weiss.

Schwarz.

Weiss.

Schwarz.

10. Sf3—e5.

Weiss kann hier auch spielen:

10. Ke1—f2.

g5—g4.

Schwarz konnte auch

10) Lh8—g7 oder Sg8—f6 ziehen.

11. Dd1—h1.

Lh8—g7.

Am besten. [11) g4 n.

f3 würde für Schwarz nachtheilig sein.]

12. Dh1—h5.

d6—d5.

13. Sc3 n. d5. Wenn Weiss 13) e4 n. d5, so spielt Schwarz g4 n. f3 und nachher Sg8—f6.

13. . . . .

14. Lc4 n. d5.

15. Sf3—g5.

16. Ld5 n. f7 †

17. Dh5—g6.

Sf6 n. e4. Schwarz erzwingt jetzt den Abtausch der Damen u. muss durch das Uebergewicht einer Figur gewinnen.

10. . . . .

11. Dd1—h5.

12. d4 n. e5.

13. e5—e6.

c6 n. d5.

Dd8—e7.

Sg8—f6.

Ke8—f8.

Sf6 n. e4. Schwarz erzwingt jetzt den Abtausch der Damen u. muss durch das Uebergewicht einer Figur gewinnen.

d6 n. e5.

Dd8—f6.

Df6—g7.





Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
13. . . . .	Lc8 n. e6. Am besten. Schwarz	dann die Läufer tauschen und mit De2—c4 in Vortheil kommen.	
kann hier auch spielen:		16. De2—d3.	Sb8—d7.
13. . . . .	Sg8—f6.	17. Dd3—d4.	Sf6—h5 und
14. e6 n. f7.	Ke8—e7.	Schwarz muss gewinnen.	
[Ueber 14) Ke8—f8 siehe Uebungsspiel 6. Auf Ke8—d8 folgt Dh5 n. g5.]		14. Lc4 n. e6.	Sg8—f6.
15. Dh5—e2.	Lc8—g4.	15. Le6 n. f7†	Ke8—e7.
Schwarz würde schlecht spielen, mit 15) Lc8—e6, denn Weiss würde		16. Dh5—g6.	Dg7 n. f7 und Schwarz muss gewinnen.

## Viertes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	Spiele im 5. Zuge rochirt oder d2—d4 zieht.	
2. f2—f4.	e5 n. f4.	Im Falle nämlich von beiden Seiten die rich- tigen Züge gemacht werden, so weichen diese nur in ihrer Reihenfolge von einan- der ab.	
3. Sg1—f3.	g7—g5.		
4. Lf1—c4.	Lf8—g7.		
5. 0—0.		5. . . . .	d7—d6.
Es ist gleichgültig, ob Weiss in diesem			



Wenn Schwarz 5) g5—g4 zieht, so zieht sich der Springer nach e1 zurück und Weiss gewinnt auf die Dauer den Gambitbauer. Lässt aber Weiss den Springer eintreten, so folgt:

5. . . . .	g5—g4.
6. c2—c3.	g4 n. f3.

7. Dd1 n. f3.	Lf7—h6.
8. d2—d4.	Dd8—e7.
9. Lc1 n. f4.	Lh6 n. f4.
10. Df3 n. f4.	d7—d6.
11. Lc4 n. f7.	Ke8—d8.
12. Sb1—d2 und die Spiele stehen un- gefähr gleich.	

- | Weiss.  | Schwarz.             |
|---|----------------------|
| 6. d2—d4.                                     | h7—h6.               |
|   | Schwarz fürchtet Sf3 |
| n. g5. und später Lc1 n. f4.                  |                      |
| 7. c2—c3.                                     |                      |
| Spielt Weiss 7) g2—g3, so bekommt             |                      |
| Schwarz mit g5—g4 das bessere Spiel.          |                      |
| 7. . . . .                                    | Lc8—e6.              |
| Zieht Schwarz 7) c7—c6, so gestaltet          |                      |
| sich das Spiel wie folgt:                     |                      |
| 7. . . . .                                    | c7—c6.               |
| 8. g2—g3.                                     | g5—g4.               |
| 9. Lc1 n. f4.                                 | g4 n. f3.            |
| 10. Dd1 n. f3.                                | Dd8—f6.              |
| [Spielt Schwarz 10) Lc8—e6, so tauscht        |                      |
| Weiss die Läufer und nimmt nachher mit        |                      |
| Lf4 den Bauer d6, und zieht er 10) Sg8—f6,    |                      |
| so folgt ebenfalls Lf4 n. d6 und dann e4—e5.] |                      |

- | Weiss.                                | Schwarz.       |
|---------------------------------------|----------------|
| 11. Df3—h5.                           |                |
| Weiss kann auch einen starken Angriff |                |
| bekommen mit 11) e4—e5.               |                |
| 11. . . . .                           | Df6—g6.        |
| 12. Dh5 n. g6.                        | f7 n. g6.      |
| 13. Lf4 n. d6.                        | Sg8—f6.        |
| 14. Sb1—d2 und Weiss steht mindestens |                |
| so gut, wie Schwarz.                  |                |
| 8. Lc4 n. e6.                         | f7 n. e6.      |
| 9. Dd1—b3.                            | Dd8—c8.        |
| 10. h2—h4.                            | g5—g4.         |
| 11. Sf3—h2.                           | g4—g3. Schwarz |
| hat einen Bauer mehr und die          |                |
| bessere Stellung.                     |                |

## Gespielte Partien.

## Erste Partie.

- | Integarsky.                               | Wesperi.   | Weiss.                             | Schwarz.   |
|---|------------|------------------------------------|------------|
| Weiss.                                    | Schwarz.   |                                    |            |
| 1. e2—e4.                                 | e7—e5.     | 12. e4 n. f5.                      | Sg8—e7.    |
| 2. f2—f4.                                 | e5 n. f4.  | 13. Dd1—b3.                        | d6—d5.     |
| 3. Sg1—f3.                                | g7—g5.     | 14. Lc4—d3.                        | Dd8—d7.    |
| 4. Lf1—c4.                                | Lf8—g7.    | 15. Db3—c2.                        | h6—h5.     |
| 5. d2—d4.                                 | d7—d6.     | 16. Sb1—d2.                        | h5—h4.     |
| 6. 0—0.                                   | h7—h6.     | 17. Le8—f4.                        | 0—0—0.     |
| 7. g2—g3.                                 | g5—g4.     | 18. a2—a4.                         | h4 n. g3.  |
| 8. Sf3—h4.                                |            | 19. Lf4 n. g3.                     | Th8—h5.    |
| Der Springer steht hier schlecht, weil er |            | 20. b2—b4.                         | Se7 n. f5. |
| mit Lg7—f6 angegriffen werden kann.       |            | 21. Ld8 n. f5.                     | Dd7 n. f5. |
| 8. . . . .                                | f4—f3.     | 22. Dc2—b2.                        | Lf6—h4.    |
| 9. Lc1—e3.                                | Sb8—c6.    | 23. Lg3 n. h4.                     | Th5 n. h4. |
| 10. c2—c3.                                | Lg7—f6.    | 24. a4—a5.                         | Th4 n. h2. |
| 11. Sh4—f5.                               | Lc8 n. f5. | 25. Kg1 n. h2 und Schwarz setzt in |            |
|   |            | 3 Zügen matt.                      |            |

## Zweite Partie.

- | de la Bourdonnais. | Mac Donnell. | Weiss.     | Schwarz. |
|--------------------|--------------|------------|----------|
| Weiss.             | Schwarz.     |            |          |
| 1. e2—e4.          | e7—e5.       | 3. Sg1—f3. | g7—g5.   |
| 2. f2—f4.          | e5 n. f4.    | 4. Lf1—c4. | Lf8—g7.  |
|                    |              | 5. h2—h4.  | h7—h6.   |

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
6. d2—d4.	d7—d6.	8. h4 n. g5.	h6 n. g5.
7. c2—c3.	Sb8—c6.	9. Th1 n. h8.	Lg7 n. h8.
Am besten ist hier g5—g4.		10. Dd1—e2.	Dd8—e7.



In dieser Stellung hat Schwarz das bessere Spiel; denn die Deckung des Bauern f4 ist gesichert und die Rochade nach der langen Seite kann leicht bewerkstelligt werden.

11. Sb1—a3.	Lc8—g4.
12. Lc1—d2.	0—0—0.
13. 0—0—0.	Sg8—f6.
14. Lc4—d3.	Td8—e8.
15. Td1—e1.	Sf6—h5.
16. De2—f2.	Lg4 n. f3.
17. g2 n. f3.	a7—a6.

Dieser Zug geschieht, um den Verlust des Bauern a7, der nach e4—e5, d6 n. e5, d4 n. e5 erfolgen könnte, vorzubeugen.

18. Ld3—c2.	Sh5—g3.
19. Lc2—a4.	Lh8—g7.

20. d4—d5.	Sc6—b8.
Sc6—e5 wäre nur scheinbar gut, weil Df2—a7 folgen würde.	

21. La4 n. e8.	De7 n. e8.
22. Df2—g2.	De8—h8.
23. Te1—d1.	f7—f5.

Schwarz sucht seine Bauern auf dem linken Flügel geltend zu machen.

24. Ld2—e1.	Lg7—e5.
25. e4 n. f5.	Dh8—h7.
26. Sa3—c4.	Dh7 n. f5.
27. Sc4 n. e5.	Df5 n. e5.
28. Le1 n. g3.	f4 n. g3.
29. Td1—g1.	De5 n. d5.
30. Dg2 n. g3.	b7—b6.

Schwarz hat jetzt Springer und einen Bauer gegen den Thurm.



Weiss.

Schwarz.

31. Dg3—g4 †  
 32. Tg1—d1.  
 33. Td1—g1.  
 34. Kc1—b1.  
 35. Tg1—h1.  
 36. a2—a3.  
 37. Kb1—a2.

- Sb8—d7.  
 Dd5—e5.  
 De5—e3 †  
 c7—c6.  
 Kc8—c7.  
 b6—b5.  
 De3—e8.

Es droht Th1—h7.

38. Dg4—f5.  
 39. Df5 n. g5.  
 40. Th1—h6.  
 41. Dg5—g8.

- De8—e2.  
 De2 n. f3.  
 Df3—e4.  
 De4—e2.

Um, im Fall die weisse Dame die Diagonale verlässt, durch ewiges Schach das Spiel unentschieden zu machen.

42. Th6—h8.  
 43. Th8—h7.  
 44. Dg8—f7.  
 45. Th7—g7.  
 46. Df7—f2 †  
 47. Tg7—g1.  
 48. Ka2—a1.  
 49. Tg1—d1.

- Kc7—b6.  
 Kb6—c7.  
 Kc7—b6.  
 De2—e4.  
 Sd7—c5.  
 De4—c4 †  
 a6—a5.  
 Kb6—c7.

Weiss.

Schwarz.

50. Df2—f6.  
 51. Td1—g1.  
 52. Tg1—g7 †  
 53. Df6—f7.  
 54. Ka1—a2.  
 55. Tg7—g8.  
 56. Df7—e6.  
 57. Tg8—c8.  
 58. De6—f7.  
 59. c3—c4.  
 60. Tc8—c7.  
 61. Ka2—b1.  
 62. Df7—d5.  
 63. Dd5—c6.  
 64. Tc7 n. c6.

- Sc5—b7.  
 c6—c5.  
 Kc7—b6.  
 Dc4—e4.  
 a5—a4.  
 De4—c6.  
 Dc6—f3.  
 Df3—h1.  
 Kb6—a7.  
 Dh1—h3.  
 Dh3—b3 †  
 b5 n. c4.  
 Db3—b6.  
 Db6 n. c6.  
 d6—d5.

Schwarz hat jetzt mehr Aussichten auf Gewinn, als Weiss.

65. Kb1—c2.  
 66. Kc2—d1.  
 67. Tc6—a6.  
 68. Ta6 n. a4.  
 69. Ta4—a6.  
 70. Kd1—c2.

- d5—d4.  
 Ka7—b8.  
 Kb8—c7.  
 Sb7—d6.  
 Sd6—e4.  
 Se4—d6.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
71. a3—a4.	Sd6—c8.	81. Kc2—d3.	Kc6—c7.
72. a4—a5.	Kc7—b7.	82. Kd3 n. d4.	c3—c2.
73. Ta6—f6.	Sc8—a7.	83. Tb1—c1.	Kc7—b6.
74. b2—b3.		84. Tc1 n. c2.	Sc8—a7.
Hier wäre vielleicht b2—b4 vorzuziehen.		85. Tc2—a2.	Sa7—c6†
74. . . . .	c4—c3.	86. Kd4—c4.	Sc6—a7.
75. b3—b4.	c5 n. b4.	87. Ta2—a1.	Sa7—c6.
76. Tf6—b6†	Kb7—c7.	88. Ta1—a3.	Sc6—a7.
77. Tb6 n. b4.	Sa7—c6.	89. Kc4—d5.	
78. Tb4—b5.	Sc6—a7.	Hier musste Weiss, wie folgt, spielen:	
79. Tb5—b1.	Kc7—c6.	89. Ta3—a2.	Sa7—c6.
80. a5—a6.	Sa7—c8.	90. Ta2—a1.	Sc6—a7.



91. Kc4—d5.	Sa7—b5.	<b>A.</b>	
92. Kd5—e5.	Sb5—a7 oder A. B.	92. . . . .	Kb6—a7.
93. Ke5—d6.	Sa7—c8†	93. Ke5—e6.	Sb5—c7†
94. Kd6—d7.	Sc8—a7.	94. Ke6—d6.	Sc7 n. a6.
95. Kd7—d8.	Sa7—c6†	95. Kd6—c6 und gewinnt.	
(Zieht Schwarz Kb6			
—c6, so gewinnt Weiss durch Ta1—b1.)			
96. Kd8—c8.	Kb6—a7.	<b>B.</b>	
97. Kc8—c7.	Sc6—b8.	92. . . . .	Sb5—c7.
98. Ta1—a4.	Sb8 n. a6†	93. a6—a7.	Kb6—b7.
99. Kc7—c6		94. Ke5—f6.	Kb7—a8.
		95. Kf6—e7.	Sc7—b5.
		96. Ke7—d7.	Sb5 n. a7.
		97. Ta1—b1 und gewinnt.	



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
89. . . . .	Sa7—b5.	92. Tb3—b8.	Ka6—a5 und
90. Ta3—b3.	Kb6 n. a6.	das Spiel bleibt unentschieden.	
91. Kd5—c5.	Sb5—a7.		

**Dritte Partie.**

München.	Augsburg.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.	8. Lc1 n. f4.	Sb8—c6.
1. e2—e4.	e7—e5.	9. Lf4—e3.	Sc6—e7.
2. f2—f4.	e5 n. f4.	10. Sb1—c3.	c7—c6.
3. Sg1—f3.	g7—g5.	11. d4—d5.	c6 n. d5.
4. Lf1—c4.	Lf8—g7.	12. Le3—d4.	
5. h2—h4.	g5—g4.	Ein trefflicher Zug. Schwarz kann den Läufer c4 nicht nehmen, ohne eine Figur einzubüssen.	
6. Sf3—g5.	Sg8—h6.		
7. d2—d4.	d7—d6.		



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
12. . . . .	Lg7—e5.	19. Td1—f1.	Ta8—c8.
13. e4 n. d5.	0—0.	20. Lc4—b3.	f7—f6.
14. Ld4 n. e5.	d6 n. e5.	21. Tf1—f2.	Sf5—d4.
15. Dd1—d2.	Se7—f5.	22. Se4 n. f6.	
16. 0—0—0.	Kg8—g7.	Ein wohl motivirtes Opfer, das die Partie zu Gunsten des Weissen entscheidet.	
17. d5—d6.	Lc8—d7.		
18. Sg5—e4.	Ld7—c6.		



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
22. . . . .	Sd4 n. b3 †	27. Sd5—e7 †	Kg8—h8.
23. a2 n. b3.	Tf8 n. f6.	28. Tf2—f6.	Lc6—e4.
24. Dd2—g5 †	Tf6—g6.	29. Se7 n. c8 und Schwarz gab die	Partie auf.
25. Dg5 n. e5 †	Kg7—g8.		
26. Sc3—d5.	Tg6—g7.		

### Vierte Partie.

Mac Donnell.	de la Bourdonnais.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. e2—e4.	c7—e5.	16. Kg1—h1.	h6—h5.
2. f2—f4.	e5 n. f4.	17. Sc2—e3.	g4 n. f3.
3. Sg1—f3.	g7—g5.	18. Dd1 n. f3.	Ld7—g4.
4. Lf1—c4.	Lf8—g7.	19. Df3—f4.	Sb8—d7.
5. d2—d4.	d7—d6.	20. Se3—f5.	De7—e6.
6. c2—c3.	h7—h6.	21. Se1—f3.	Lg4 n. f3 †
7. Sb1—a3.	Sb8—c6.	22. Df4 n. f3.	Sf6—g4.
8. Lc1—d2.	Dd8—e7.	23. a2—a4.	Lg7—h6.
9. 0—0.	Lc8—d7.	24. Ld2 n. h6.	Sg4 n. h6.
10. b2—b4.	0—0—0.	25. a4—a5.	Sh6 n. f5.
11. Lc4—d3.	g5—g4.	26. e4 n. f5.	De6—b3.
12. Sf3—e1.	f4—f3.	27. a5—a6.	d6—d5.
13. g2 n. f3.	Sg8—f6.	28. c3—c4.	Sd7—f6.
14. b4—b5.	Sc6—b8.	29. c4—c5.	Sf6—g4.
15. Sa3—c2.	Td8—g8.	30. b5—b6.	a7 n. b6.
		31. c5—c6 und Weiss gewinnt.	





### Das Gambit des Cunningham.

Dieses Gambit ist das geistreichste von allen denjenigen, in denen der Gambitbauer durch eine Figur zu erhalten versucht wird.

Es besteht zuvörderst in den Zügen:

e2—e4.                      e7—e5.  
f2—f4.                      e5 n. f4.  
Sg1—f3.                    **Lf8—e7.**  
Lf1—c4 am besten. Le7—h4 †.

Weiss kann nun auf zwei verschiedene Arten verfahren, wie in den beiden folgenden Spielen gezeigt wird.

#### Erstes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	—g5, so folgt 6) d2—d4. Weiss tauscht demnächst den Springer gegen den Läufer, und spielt schliesslich Dd1—f3. Ebenso ist	
2. f2—f4.	e5 n. f4.	5) Sg8—h6 dem schwarzen Spiel nicht förderlich:	
3. Sg1—f3.	<b>Lf8—e7.</b>	5. . . . .	Sg8—h6.
4. Lf1—c4.	Le7—h4 †	6. d2—d4.	Sh6—g4.
5. Ke1—f1.		7. Dd1—e2.	Sg4—f2.
Dies ist die bessere Spielart; zu sehr interessanten Combinationen führt 5) g2—g8. Siehe das nächste Spiel.		8. Sf3 n. h4.	Sf2 n. h1.
5. . . . .	Lh4—f6.	9. Sh4—f3.	Sh1—g8 †
	Wenn Schwarz 5) Lh4	10. h2 n. g3 und Weiss hat einen entschiedenen Vortheil.	

## Stellung nach dem 5. Zuge des Schwarzen.



- | Weiss.      | Schwarz. | Weiss.   | Schwarz.   |
|-------------|----------|--|------------|
| 6. e4—e5.   | Lf6—e7.  | 10) f4—f3 würde kein günstiges Resultat für Schwarz haben. |            |
| 7. d2—d4.   | d7—d5.   | 11. Lc1 n. f4.   | Le7 n. h4. |
| 8. Lc4—e2.  | g7—g5.   | 12. g2—g3.   | Lh4—g5.    |
| 9. h2—h4.   | g5—g4.   | 13. Sh2 n. g4  |            |
| 10. Sf3—h2. | h7—h5.   |  |            |

Auch 10) g4—g3 od.

und muss gewinnen.

## Zweites Spiel.

## Stellung nach dem 4. Zuge des Schwarzen im ersten Spiel.



Weiss.

Schwarz.

Weiss.

Schwarz.

5. g2—g3.

Dieser Zug ist nicht ganz so richtig, wie Ke1—f1, führt jedoch zu einer für die Eigenheiten des Gambitspiels besonders charakteristischen Stellung.

5. . . . . f4 n. g3.

Wenn Schwarz statt zu nehmen, den Läufer zurückzieht, so rochirt Weiss und hat ein gutes Spiel. Zieht Schwarz 5) b7—b5, so antwortet Weiss Lc4 n. f7† u. nimmt nachher mit Springer f3 den Läufer h4.

6. 0—0.

g3 n. h2†.

7. Kg1—h1.

Die Stellung ist sehr merkwürdig. Weiss hat den Bauer h2 absichtlich nicht genommen, um einen Schutz gegen die feindlichen Figurenangriffe zu haben. Der Unterschied der Spiele besteht jetzt darin, dass Schwarz drei Bauern mehr besitzt, als sein Gegner, dieser jedoch sämtliche Figuren seines Königsflügels auf das Günstigste entwickelt hat.



7. . . . .

Lh4—f6.

8. Sf3—e5.

Statt 7) Lh4—f6 kann Schwarz auch spielen 7) Lh4—e7 od. d7—d5. Siehe das 3. und 4. Spiel. Auf

Weiss kann hier auch spielen:

7) Sg8—h6, folgt:

8. e4—e5.

d7—d5.

Schwarz giebt den

Läufer auf, um bei gesicherter Stellung drei Bauern dafür zu erhalten.

7. . . . .

Sg8—h6.

9. e5 n. f6.

Sg8 n. f6.

8. d2—d4.

d7—d5.

10. Lc4—b3.

Lc8—e6.

9. Lc1 n. h6.

d5 n. c4.

11. d2—d4.

Sf6—e4.

10. Sf3—e5.

g7 n. h6.

12. Lc1—f4.

f7—f5.

11. Se5 n. f7.

Dd8—e7.

13. Sb1—d2.

Dd8—e7.

12. Sf7 n. h8.

De7 n. e4†

14. c2—c4.

c7—c6.

13. Kh1 n. h2.

Lc8—g4.

15. c4 n. d5.

c6 n. d5.

14. Sb1—c3.

De4—e6.

16. Ta1—c1.

Sb8—c6.

15. Dd1—d2.

Lh4—g5.

17. Sd2 n. e4.

f5 n. e4.

16. Dd2—f2 und Weiss hat das bessere Spiel.

- | Weiss.  | Schwarz.   |
|---|------------|
| 18. Sf3 n. h2.  |            |
| Vielleicht wäre hier Sf3—e5 vorzuziehen.                                      |            |
| 18. . . . .   | 0—0.       |
| 19. Dd1—d2 und es ist schwer zu unterscheiden, welches Spiel das bessere ist. |            |
| 8. . . . .  | Lf6 n. e5. |
| Hier kann auch als ein sehr sicherer Zug empfohlen werden:                    |            |
| 8. . . . .  | d7—d5.     |
| 9. Lc4 n. d5.   |            |
| Schlecht wäre e4 n. d5.   |            |
| 9. . . . .  | Lc8—e6.    |

- | Weiss.  | Schwarz.             |
|---|----------------------|
| 10. Ld5 n. e6.  |                      |
| Nicht gut wäre Ld5 n. b7, wegen Lf6 n. e5 und der vortheilhaften Stellung, welche die beiden schwarzen Läufer einnehmen würden. |                      |
| 10. . . . .   | f7 n. e6.            |
| 11. Dd1—h5†   | g7—g6.               |
| 12. Dh5—f3 und die Spiele stehen ungefähr gleich.   |                      |
| 9. Dd1—h5.  | Dd8—e7.              |
| 10. Tf1 n. f7.  | De7—c5.              |
| 11. Tf7—f8†   | Ke8—e7.              |
| 12. d2—d4.  | Dc5 n. d4 am besten. |



- | Weiss.   | Schwarz.          | Weiss.   | Schwarz.   |
|--|-------------------|--|------------|
| Schlecht wäre Dc5 n. c4, denn es würde folgen: |                   | 15. Dh5—f7.  | Sf6 n. e4. |
| 12. . . . .                                    | Dc5 n. c4.        | 16. Lg5—e3.  | Se4—g3†    |
| 13. Dh5—e8†                                    | Ke7—d6.           | 17. Kh1—g2.  | Dd4 n. e3. |
| 14. De8 n. e5† und gewinnt.                    |                   | 18. Df7—d5†  | Kd6—e7.    |
| 13. Lc1—g5†                                    | Ke7—d6 am besten. | 19. Dd5—f7†  | Ke7—d6.    |
| 14. Sb1—d2.                                    | Sg8—f6.           | 20. Df7—d5† und macht das Spiel mit ewigem Schach unentschieden. |            |



## Drittes Spiel.

Stellung nach dem 7. Zuge des Weissen im zweiten Spiel.



In dieser Stellung kann Schwarz ausser 7) Lh4—f6 oder Sg8—h6, deren bereits Erwähnung geschehen, noch zwei andere Züge machen, nämlich: d7—d5, einen Zug, der mindestens so stark, wie Lh4—f6 ist, oder Lh4—e7, womit Schwarz ein schlechtes Spiel bekommt.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
7. . . . .	d7—d5.	15. Sf3 n. h4.	Kf8 n. f7 und
8. Lc4 n. d5.			Schwarz hat das bessere Spiel.

Auf 8) e4 n. d5 bekommt Schwarz mit Lh4—f6 ein sicheres Spiel.

8. . . . . Sg8—f6.

9. Ld5 n. f7†

Wenn Weiss spielen würde 9) Sf3 n. h4, so antwortet Schwarz mit 9) Sf6 n. d5 und hat das bessere Spiel. Zieht er jedoch 9) Ld5—b3, so ist das Resultat folgendes:

9. Ld5—b3.	Sf6 n. e4.
10. Dd1—e2.	Dd8—e7.
11. Lb3 n. f7†	Ke8—f8.
12. De2 n. h2.	Se4—g3†
13. Kh1—g2.	Sg3 n. f1.
14. Dh2 n. h4.	De7 n. h4.

9. . . . .	Ke8 n. f7.
10. Sf3 n. h4.	Th8—f8.
11. d2—d4.	

Auf 11) e4—e5, folgt Dd8—d5† und deckt dann der Springer das Schach auf f3, so folgt Sf6—h5 mit Vortheil.

11. . . . .	Kf7—g8.
12. Lc1—g5.	Sf6 n. e4.
13. Lg5 n. d8.	Tf8 n. f1†
14. Dd1 n. f1.	Se4—g3†
15. Kh1 n. h2.	Sg3 n. f1† und
	Schwarz hat das bessere Spiel.

## Viertes Spiel.

Siehe das letzte Diagramm.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
7. . . . .	<b>Lh4—e7.</b>	13. e5 n. f6.	g7 n. f6.
8. Lc4 n. f7 †	Ke8 n. f7.	14. Lb3 n. d5 und Weiss muss gewinnen.	
	Geht der König nach	9. Sf3—e5 ††	Kf7—e6.
f8, so spielt Weiss, wie folgt:			Auf Kf7—e8 erzwingt
8. . . . .	Ke8—f8.	Weiss den Gewinn mit 10) Dd1—h5 †	
9. Sf3—e5.	Sg8—f6.	oder mit Se5—f7..	
10. Lf7—b3.	Dd8—e8.	10. Dd1—g4 †	Ke6 n. e5.
11. Se5—f7.	Th8—g8.	11. Dg4—f5 †	Ke5—d6 und
12. e4—e5.	d7—d5.	Weiss sagt im nächsten Zuge matt.	

## Gespielte Partie.

Von Philidor.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	8. e4—e5.	d7—d5.
2. f2—f4.	e5 n. f4.	9. e5 n. f6.	Sg8 n. f6.
3. Sg1—f3.	Lf8—e7.	10. Lc4—b3.	Lc8—e6.
4. Lf1—c4.	Le7—h4 †	11. d2—d3.	
5. g2—g3.	f4 n. g3.		Jetzt ist der heftige Angriff des Weissen
6. 0—0.	g3 n. h2 †		gebrochen und das schwarze Spiel mit drei
7. Kg1—h1.	Lh4—f6.		Bauern gegen eine Figur bei guter Stellung
			hat das Uebergewicht.



11. . . . .	h7—h6.	14. Sb1—d2.	Sf6—g4.
12. Lc1—f4.	c7—c5.	15. Dd1—e2.	Sg4 n. h2.
13. Lf4 n. h2.	Sb8—c6.	16. De2 n. h2.	Dd8—b8.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
17. Dh2 n. b8 †	Ta8 n. b8.	30. d8—d4.	c5—c4.
18. Ta1—e1.	Ke8—d7.	31. Lb3—c2.	h5—h4.
19. Sf3—e5 †	Sc6 n. e5.	32. Te1—h1.	Th8—h5.
20. Te1 n. e5.	Kd7—d6.	33. b2—b3.	Ta8—h8.
21. Tf1—e1.	b7—b5.	34. b3—b4.	g5—g4.
22. c2—c3.	Tb8—e8.	35. Sf3—d2.	Th5—g5.
23. a2—a4.	a7—a6.	36. Th1—f1.	g4—g8.
24. Sd2—f3.	g7—g5.	37. Tf1 n. f6 †	Kd6—c7.
25. Kh1—g2.	f7—f6.	38. Tf6—g6.	h4—h3 †
26. Te5—e2.	h6—h5.	39. Kg2—g1.	g3—g2.
27. a4 n. b5.	a6 n. b5.	40. Tg6 n. g5.	h3—h2 †
28. Te1—a1.	Te8—a8.	41. Kg1 n. g2.	h2—h1 D †
29. Ta1—e1.		42. Kg2—f2.	Th8—f8 †
		43. Kf2—e3.	Dh1—h3 †
		44. Sd2—f3.	Dh3 n. f3 †
Wenn Weiss nicht tauschen wollte, so war der Zug Te1—a1 überflüssig.			
29. . . . .	Le6—d7.		und gewinnt.

### Das Gambit des Salvio.

e2—e4. e7—e5.  
f2—f4. e5 n. f4.  
Sg1—f3. g7—g5.  
Lf1—c4. g5—g4.

Mit diesem Zuge weicht Schwarz von der Vertheidigung des Philidor ab. Weiss kann nun auf zwei verschiedene Arten das Spiel fortsetzen, indem er den Springer einstehen lässt und einen Entwicklungszug macht [5] 0—0 oder d2—d4 oder Sb1—c3] oder Sf3—e5

zieht. Die Folgen dieses Zuges untersuchen wir demnächst.

. . . . . Dd8—h4 †  
Ke1—f1.

Jetzt kann Schwarz das Spiel auf drei Arten fortsetzen, und zwar mit:

. . . . . **Sg8—f3.** Dies ist das Spiel des Salvio, mit dem wir uns jetzt beschäftigen, oder mit: Sg8—h6 (siehe das folgende Spiel), oder endlich mit f4—f3, einem Spiel, das unter dem Namen „Gambit des Cochrane“ behandelt wird.

### Erstes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	5. Sf3—e5.	Dd8—h4 †
2. f2—f4.	e5 n. f4.	6. Ke1—f1.	<b>Sg8—f3.</b>
3. Sg1—f3.	g7—g5.		
4. Lf1—c4.	g5—g4.		

Es muss nachträglich bemerkt werden, dass Schwarz schlecht spie-



Weiss.

Schwarz.

len würde, wenn er im 5. Zuge, anstatt Schach zu geben, mit dem Springer g8 nach h6 zöge, um den Bauer f7 zu decken, denn Weiss würde dann rochiren, und mit Vortheil den Gambit-Bauer zurückgewinnen.

7. Dd1—e1.

Am besten. Spielt Weiss 7) Se5 n. f7, so antwortet Schwarz d7—d5 und gewinnt hierdurch zwei Figuren gegen den Thurm h8.

7. Se5 n. f7.

d7—d5.

8. Sf7 n. h8.

d5 n. c4.

9. Dd1—e2.

Lc8—e6.

10. d2—d3.

Sf6—h5.

11. De2—f2.

Dh4 n. f2.

12. Kf1 n. f2.

Lf8—g7 und der Springer wird im nächsten Zuge gewonnen.

Weiss.

Schwarz.

Unvortheilhaft ist auch:

7. Lc4 n. f7†

Ke8—e7. Am besten.

8. Lf7—b3.

d7—d6.

Auf 8) Sf6 n. e4, folgt

Dd1—e1. Auf 8) Sf6—h5, 9) Dd1 n. g4.

9. Se5—d3.

Sf6—h5.

10. Dd1—e1.

g4—g3.

Springer h5—g3† wäre

falsch, weil Weiss mit 11) Kf1—g1 diesen Springer, der nicht mehr abziehen kann, gewinnt.

11. Kf1—g1.

Lf8—g7.

12. c2—c3.

Dh4—g5 und

Schwarz steht besser.

7. . . . .

Dh4 n. e1† am besten.

8. Kf1 n. e1.



8. . . . .

Sf6 n. e4.

spielt werden:

Es kann auch ge-

8. . . . .

d7—d6.

9. Se5 n. f7.

d6—d5.

10. Lc4 n. d5.

Sf6 n. d5.

11. Sf7 n. h8.

Sd5—f6.

12. d2—d3.

Lf8—g7.

13. c2—c3.

Wenn 13) Lc1 n. f4, so folgt Sf6 n. e4 und

der Springer kann nicht wieder genommen werden, wegen Lg7 n. b2.

13. . . . .

Lg7 n. h8.

14. Lc1 n. f4.

c7—c6.

15. Sb1—d2 und Weiss muss das Spiel gewinnen.

9. Lc4 n. f7†

Auf Se5 n. f7, folgt am besten Se4—d6.

9. . . . .

Ke8—e7.

Weiss.  
10. Lf7—h5. Am besten.  
Stärker als Lf7—b3.

Schwarz.  
10. . . . . g4—g3.  
11. h2—h3. d7—d6.  
12. Se5—d3. Lf8—h6.  
13. Sb1—c3. Se4 n. c3.

Auf 13) Se4—f6, folgt

14) Lh5—f3 und auf c7—c6 gewinnt Sc3—e2 den Bauer f4 mit Vortheil zurück.

Weiss.  
14. d2 n. c3.  
15. Th1—f1.  
16. Sd3 n. f4.  
17. Lc1 n. f4.  
18. Lf4 n. d6†  
19. Tf1 n. f5.

Schwarz.  
Th8—f8.  
Lc8—f5.  
Lh6 n. f4.  
Tf8—g8.  
c7 n. d6.  
Tg8—g7.

Weiss hat einen Bauer mehr und eine bessere Stellung.

### Zweites Spiel.

Weiss.  
1. e2—e4.  
2. f2—f4.  
3. Sg1—f3.  
4. Lf1—c4.

Schwarz.  
e7—e5.  
e5 n. f4.  
g7—g5.  
g5—g4.

Weiss.  
5. Sf3—e5.  
6. Ke1—f1.  
7. d2—d4.

Schwarz.  
Dd8—h4†  
Sg8—h6.

Dieser Zug ist sicherer, als 6) Sg8—f6.



7. . . . .

f4—f3.

Dies ist der beste Zug, zieht er statt dessen d7—d6, so bekommt Weiss das bessere Spiel:

7. . . . .  
8. Se5—d3.  
9. g2—g3.

d7—d6.  
f4—f3.  
Dh4—e7.

Am besten, siehe a.

10. Sb1—c3.  
11. h2—h3.

c7—c6.  
f7—f5.

12. Lc1 n. h6.

13. e4 n. f5.

14. h3 n. g4.

15. Dd1 n. d3 und gewinnt.

Lf8 n. h6.

Lc8 n. f5.

Lf5 n. d3†

a.

9. . . . .

10. Kf1—e1.

Dh4—h3†

Dh3—h5.

Auf 10) Dh3—g2, folgt Sd3—f2 und im nächsten Zuge gewinnt Lc4—f1 die Dame.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
11. Sd3—f4.	Dd5—a5 †	8. Dd1—e1.	Dh4 n. e1 †
12. Lc1—d2.	Da5—b6.	9. Kf1 n. e1.	f3 n. g2.
13. Sf4—d5.	Db6 n. d4.	10. Th1—g1.	d7—d6.
14. Lc4—d3.	Dd4—c5.	11. Se5—d3.	Sh6—g8.
	Es drohte Ld2—c3.	12. Tg1 n. g2.	h7—h5 und Schwarz hat einen Bauer mehr.
15. b2—b4 und gewinnt.		8. . . . .	d7—d6.
8. g2 n. f3.		9. Se5—d3.	
Weiss kann auch spielen:		Wenn Weiss 9) Lc1 n. h6 spielt, so antwortet Schwarz d6 n. e5 mit Vortheil:	
8. Lc1—f4 oder Lc1 n. h6 (Spiel III.)		9. Lc1 n. h6.	d6 n. e5.
Wenn Weiss 8) g2—g3 spielt, bekommt Schwarz ein gutes Spiel:		10. Lh6 n. f8.	g4 n. f3.
8. g2—g3.	Dh4—h3 †	11. h2—h3.	Lc8 n. h3 † u. gewinnt g4 n. f3.
9. Kf1—f2.	Dh3—g2 †	9. . . . .	g4 n. f3.
10. Kf2—c3.	f7—f5.	10. Sd3—f2.	Lc8—h3 †
11. Ke3—d3.		11. Sf2 n. h3.	Dh4 n. h3 †
Spielt Weiss 11) e4 n. f5, so erwidert Schwarz d7—d6 und nimmt nachher den Bauer f5 mit dem Springer h6 † und gewinnt. Spielt Weiss 11) Sb1—c3, so antwortet Schwarz c7—c6 und nachher d7—d6.		12. Kf1—e1.	
11. . . . .	f5 n. e4 †	Auf Kf1—f2 erzwingt Schwarz in wenigen Zügen das Matt.	
12. Kd3 n. e4.	d7—d5 †	12. . . . .	Sh6—g4.
13. Lc4 n. d5.	f3—f2 † und gewinnt.	13. Lc1—f4.	Lf8—e7.
Spielt Weiss 8) Dd1—e1, so gestaltet sich das Spiel ebenfalls günstig für Schwarz:		14. Lf4—g3.	Dh3—g2.
		15. Th1—f1.	Sg4 n. h2 und gewinnt.

## Drittes Spiel.

Stellung nach dem 7. Zuge des Schwarzen im zweiten Spiel.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
8. Lc1—f4.		8. . . . .	f3 n. g2†
Geschieht Lc1 n. h6, so spielt Schwarz auf folgende Art:		9. Kf1 n. g2.	d7—d6.
8. Lc1 n. h6.	f3 n. g2†	10. Lf4 n. h6.	Lf8 n. h6.
9. Kf1 n. g2.	Lf8 n. h6.	11. Se5—d3.	Dh4—h3†
10. Dd1 n. g4.	Dh4 n. g4.	12. Kg2—f2.	Dh3—c3†
11. Se5 n. g4.	Th8—g8.	13. Kf2—f1.	g4—g3 und
12. Kg2—f3.	Lh6—g7 und die	Schwarz hat ein vorzügliches Spiel.	
Spiele sind gleich.			

## Gespielte Partien.

## Erste Partie.

## Von Lewis.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	8. Lf7—c4.	d7—d6.
2. f2—f4.	e5 n. f4.	9. Se5—d3.	f4—f3.
3. Sg1—f3.	g7—g5.	10. g2—g3.	Dh4—h3†
4. Lf1—c4.	g5—g4.	11. Kf1—f2.	Dh3—g2†
5. Sf3—e5.	Dd8—h4†	12. Kf2—e3.	Lf8—h6†
6. Ke1—f1.	Sg8—f6.	13. Sd3—f4.	Lh6 n. f4†
7. Lc4 n. f7†		14. g3 n. f4.	f3—f2.
Besser ist Dd1—e1.		15. d2—d3.	g4—g3.
7. . . . .	Ke8—e7.	Der entscheidende Zug, der den Läufer c8 in's Spiel bringt.	



16. h2 n. g3.	Lc8—g4.	18. Ke3—d4.	Sb8—c6†
17. Dd1—f1.	Dg2 n. g3†	19. Kd4—c3.	Sf6 n. e4†



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
20. Kc3—b3.	Sc6—d4†	25. Ka3—b3.	Ld7—a4†
21. Kb3—a4.	Lg4—d7†	26. Kb3 n. a4.	Se4—c5†
22. Ka4—a5.	b7—b6†	27. Ka4—b5.	Sc2—d4.
23. Ka5—b4.	a7—a5†	Schachmatt.	
24. Kb4—a3.	Sd4 n. c2†		

## Zweite Partie.

Gaußlein.	v. d. Lasa.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.	6. Ke1—f1.	Sg8—h6.
1. e2—e4.	e7—e5.	7. d2—d4.	f4—f3.
2. f2—f4.	e5 n. f4.	8. g2—g3.	Dh4—h3†
3. Sg1—f3.	g7—g5.	9. Kf1—f2.	Dh3—g2†
4. Lf1—c4.	g5—g4.	10. Kf2—e3.	f7—f6.
5. Sf3—e5.	Dd8—h4†	Der richtige Zug ist 10) f7—f5.	



11. Se5—d3.	Sh6—f7.	17. Lc4 n. f7†	Tf8 n. f7.
12. Sd3—f4.	Lf8—h6.	18. h2—h3.	
13. Ke3—d3.	Lh6 n. f4.	Ein feiner Zug, der den Rückzug der schwarzen Dame nach h3 abschneidet.	
14. Lc1 n. f4.	c7—c6.	18. . . . .	b5—b4.
Dieser Zug, der d7 —d5 vorbereiten soll, giebt dem schwarzen Spiel eine Blöße, wie man gleich sehen wird.		19. Ld6 n. b4.	Lc8—a6†
15. Sb1—c3.	0—0.	20. Kd3—e3.	Dg2 n. g3.
16. Lf4—d6.	b7—b5.	21. Dd1—g1.	Dg3—c7.
		22. Dg1 n. g4†	Tf7—g7.
		23. Dg4 n. f3 und gewinnt.	

## Dritte Partie.

Numm.	Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1.	e2—e4.	e7—e5.	13.	Lc8—e6.
2.	f2—f4.	e5 n. f4.	14.	Lb3 n. e6.
3.	Sg1—f3.	g7—g5.	15.	Sf7—d8 †
4.	Lf1—c4.	g5—g4.	16.	Th1—f1.
5.	Sf3—e5.	Dd8—h4 †	17.	Sd8—e6.
6.	Ke1—f1.	Sg8—f6.	Auf Sd8 n. b7 könnte der Springer leicht verloren gehen.	
7.	Dd1—e1.	Dh4 n. e1 †	17.	Sb8—a6.
8.	Kf1 n. e1.	Sf6 n. e4.	18.	Ta8—e8.
9.	Lc4 n. f7 †	Ke8—e7.	19.	Tg8 n. f8.
10.	Lf7—b3.		20.	Sf6—h5.
Stärker wäre hier wohl Lf7—h5 (1. Spiel.)			21.	Te8—e4.
10.	.....	Se4—f6.	22.	Sh5 n. f4.
11.	d2—d4.	d7—d6.	23.	Te4 n. f4.
12.	Se5—f7.		24.	Tf4—f2 †
Hier wäre wohl Se5—d3 vorzuziehen.			25.	h7—h5.
12.	.....	Th8—g8.	Schwarz hat jetzt einen Bauer mehr bei besserer Stellung.	



26.	Ta1—g1.	Kg6—g5.	30.	Sc2—e3.	Tf7—f3.
27.	Sa3—c2.	Kg5—h4.	31.	Tg2—e2.	h5—h4.
Die Art, in der Schwarz seinen König zur Unterstützung der Bauern heranführt und benutzt, ist meisterhaft.					
28.	Tg1—g2.	Tf2 n. g2.	32.	Se3—g2.	Tf3—f1.
29.	Te2 n. g2.	Kh4—h3.	33.	Sg2—e3.	Tf1—h1.
			34.	Se3—d5.	g4—g3.
Weiss droht auf Th1 n. h2 mit 35) Sd5—f4 † etc. remis zu machen.					

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
35. h2—g3.	h4 n. g3.	39. Ke3—e4.	d6—d5†
36. Sd5—f4†	Kh3—g4.	40. Ke4—e3.	Sa6—c7.
37. Kd2—e3.	Th1—h2.	41. Sg2—f4.	Th2 n. e2†
38. Sf4—g2.	c7—c6.	42. Sf4 n. e2.	Sc7—e6.
Schwarz hat jetzt ein		43. Se2—g1.	Se6—f4.
siegreiches Spiel, indem die feindlichen Fi-		44. Sg1—f3.	Sf4—d3.
guren gefesselt sind.		Aufgegeben.	

## Vierte Partie.

Sublt. Weiss.	§17§18§19. Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	18. Ke1—d2.	Ke8—d7.
2. f2—f4.	e5 n. f4.	19. Sa3—c2.	Sc6—a5.
3. Sg1—f3.	g7—g5.	20. Sc2—e3.	Sa5—c4†
4. Lf1—c4.	g5—g4.	21. Se3 n. c4.	Le6 n. c4.
5. Sf3—e5.	Dd8—h4†	22. Lg5—e3.	Ta8—e8.
6. Ke1—f1.	Sg8—f6.	23. b2—b3.	
7. Dd1—e1.	Dh4 n. e1†	Ein Versehen. Richtig wäre hier Ta1—f1.	
8. Kf1 n. e1.	Sf6 n. e4.	23. . . . .	Te8 n. e3.
9. Lc4 n. f7†	Ke8—e7.	24. b3 n. c4.	Lg7—h6.
10. Lf7—b3.	Se4—g5.	25. Kd2—c2.	Te3—e2†
11. d2—d4.	d7—d6.	26. Kc2—b3.	Te2 n. g2.
12. Lc1 n. f4.	Sg5—e6.	27. Ta1—g1.	Tg2—d2.
13. Lb3 n. e6.	Lc8 n. e6.	28. Sd3—b4.	Tf8—f2.
14. Lf4—g5†	Ke7—e8.	29. h2—h3.	a7—a5.
15. Se5—d3.	Lf8—g7.	30. h3 n. g4.	a5 n. b4.
16. c2—c3.	Th8—f8.	31. Th1 n. h6.	Td2—b2†
17. Sb1—a3.	Sb8—c6.	Aufgegeben.	

## Das Gambit des Cochrane.

Das Gambit des Cochrane unterscheidet sich von den beiden vorhergehenden dadurch, dass in demselben statt 6) Sg8—f6 oder Sg8—h6 sofort f4—f3 gezogen wird.

e2—e4.	e7—e5.
f2—f4.	e5 n. f4.
Sg1—f3.	g7—g5.
Lf1—c4.	g5—g4.
Sf3—e5.	Dd8—h4†
Ke1—f1.	f4—f3.

## Erstes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	3. Sg1—f3.	g7—g5.
2. f2—f4.	e5 n. f4.	4. Lf1—c4.	g5—g4.



- | Weiss.     | Schwarz. |
|------------|----------|
| 5. Sf3—e5. | Dd8—h4†  |
| 6. Ke1—f1. | f4—f3.   |
| 7. d2—d4.  |          |

Am besten. Statt dieses Zuges kann Weiss auch spielen 7) Lc4 n. f7† (2. Spiel) oder g2—g3 (3. Spiel) oder g2 n. f3 (6. Spiel). Spielt Weiss 7) Dd1—e1, so antwortet Schwarz f3 n. g2† und bekommt nachher mit Dh4—h3† das bessere Spiel. Spielt Weiss endlich 7) Se5 n. f7, so bekommt Schwarz das bessere Spiel:

- |                |             |
|----------------|-------------|
| 7. Se5 n. f7.  | Sg8—f6.     |
| 8. Sf7 n. h8.  | Sf6 n. e4.  |
| 9. Dd1—e1.     | f3 n. g2†   |
| 10. Kf1 n. g2. | Dh4—h3†     |
| 11. Kg2—g1.    | Lf8—c5† und |
|                | gewinnt.    |

- | Weiss.     | Schwarz.  |
|------------|-----------|
| 7. . . . . | f3 n. g2† |

Wenn Schwarz statt dieses Zuges 7) Sg8—f6 spielt, so antwortet Weiss 8) Sb1—c3, und auf 8) d7—d6 kann dann 9) Se5 n. f7 ohne Gefahr geschehen. Spielt Schwarz 7) Sg8—h6, so gelangen wir zu der Stellung des Salvio-Gambits die bereits erörtert worden, und durch folgende Züge entstanden ist:

- |               |           |
|---------------|-----------|
| 1. e2—e4.     | e7—e5.    |
| 2. f2—f4.     | e5 n. f4. |
| 3. Sg1—f3.    | g7—g5.    |
| 4. Lf1—c4.    | g5—g4.    |
| 5. Sf3—e5.    | Dd8—h4†   |
| 6. Ke1—f1.    | Sg8—h6.   |
| 7. d2—d4.     | f4—f3.    |
| 8. Kf1 n. g2. | Dh4—h3†   |
| 9. Kg2—g1.    |           |



- |                          |                     |
|--------------------------|---------------------|
| 9. . . . .               | Sg8—h6.             |
|                          | Weniger vorteilhaft |
| für Schwarz wäre Sg8—f6. |                     |

- |                |         |
|----------------|---------|
| 9. . . . .     | Sg8—f6. |
| 10. Se5 n. f7. | d7—d5.  |

Spielt Schwarz 10) Th8—g8, so folgt Sf7—g5, auf 10) Sf6 n. e4 Dd1—e2 und auf 10) g4—g3, Sf7—g5 oder Lc4—f1 mit Vorteil.

- |                |            |
|----------------|------------|
| 11. Lc4—f1.    | Dh8—h4.    |
| 12. Sf7 n. h8. | Sf6 n. e4. |
| 13. Dd1—e2.    | Lf8—g7.    |

Auf 13) g4—g3 folgt h2 n. g3 und auf Dh4 n. g3† Lf1—g2.

- |                         |            |
|-------------------------|------------|
| 14. c2—c3.              | g4—g3.     |
| 15. h2 n. g3.           | Dh4 n. g3† |
| 16. De2—g2 und gewinnt. |            |

Weiss.  
10. Dd1—d3.

Weiss thäte nicht gut 10) Lc1 n. h6 zu spielen, weil alsdann Lf8 n. h6 folgen und der Läufer auf h6 eine für Schwarz besonders günstige Stellung einnehmen würde. Spielte Weiss 10) Sb1—c3, so folgte Sb8—c6 mit Vortheil, und auf 10) Lc4—f1 gestaltete sich das Spiel, wie folgt:

10. Lc4—f1.  
11. Lc1 n. h6.  
12. Dd1 n. g4.

Schwarz.

Dh3—h4.  
Lf8 n. h6.  
Lh6—e8†

Weiss.

13. Kg1—g2.  
14. Se5 n. g4.  
gewinnt.  
10. . . . .  
11. c2 n. d3.  
12. Lc1 n. h6.  
13. Se5 n. f7.  
14. Kg1—g2.  
15. Th1—f1.  
Schwarz muss gewinnen.

Schwarz.

Dh4 n. g4†  
Le3 n. d4 und  
Dh3 n. d3.  
d7—d6.  
Lf8 n. h6.  
Lh6—e3†  
Th8—f8.  
Le3 n. d4 und

### Zweites Spiel.

Stellung nach dem 6. Zuge des Schwarzen im ersten Spiel.



In diesem und in den beiden nächstfolgenden Spielen weicht Weiss von dem vorigen Spiele ab, indem er statt 7) d2—d4 andere Züge macht.

Weiss.  
7. Lc4 n. f3†

Schwarz.  
Ke8—e7.

8. g2 n. f3.

Wenn Weiss statt dessen Dd1—e1 zieht, so antwortet Schwarz f3 n. g2† und demnächst Dh4—h3†. Auf 7) g2—g3 spielt Schwarz Dh4—h3† und nachher Sg8—f6 mit einem guten Angriff. Nachtheilig ist auch:

8. Lf7 n. g8. Th8 n. g8. Am besten.

Weiss.

9. g2 n. f3.  
10. Se5 n. g4.  
11. f3 n. g4.  
muss gewinnen.

Schwarz.

d7—d6.  
Lc8 n. g4.  
Tg8 n. g4 und

8. . . . .  
9. Lf7 n. g8.

d7—d6.  
Th8 n. g8 und

gewinnt.

## Drittes Spiel.

Siehe das letzte Diagramm.

- | Weiss.                                     | Schwarz.               |
|--|------------------------|
| 7. <b>g2—g3.</b>                           | Dh4—h3†                |
| 8. Kf1—f2.                                 |                        |
| Am besten, denn auf 8) Kf1—e: ggt:         |                        |
| 8. . . . .                                 | Dh3—g2.                |
| 9. Th1—f1.                                 | Sg8—f6.                |
| 10. Se5 n. f7.                             | Sf6 n. e4.             |
| 11. Sf7 n. h8.                             | f8—f2† und ge-         |
|  | winnt.                 |
| 8. . . . .                                 | Sg8—f6.                |
| 9. d2—d3.                                  |                        |
| Ueber 9) Kf2—e3 und Sb1—c3 siehe die       |                        |
| nächsten Spiele. Sehr unvorthellhaft wäre: |                        |
| 9. Lc4 n. f7†                              | Ke8—e7.                |
| 10. Lf7—b8.                                | Dh8—g2†                |
| 11. Kf2—e3.                                | Lf8—h6†                |
| 12. Ke3—d3.                                | Th8—f8 und Schwarz     |
|  | hat das bessere Spiel. |

- | Weiss.                                     | Schwarz.    |
|--|-------------|
| 9. . . . .                                 | d7—d6.      |
| 10. Se5 n. f7.                             | d6—d5.      |
| 11. Sf7 n. h8.                             |             |
| Wenn Weiss, statt den Thurm zu nehmen,     |             |
| Lc4 n. d5 spielt, so antwortet Schwarz Dh3 |             |
| —g2† und schlägt dann den Läufer d5; oder  |             |
| wenn e4—d5 nimmt, so giebt die Dame        |             |
| h8—g2† und nachher folgt Ke8 n. f7.        |             |
| 11. . . . .                                | Dh3—g2†     |
| 12. Kf2—e3.                                | Sb8—c6.     |
| 13. Sh8—f7.                                |             |
| Um Lf8—h6 Schachmatt zu verhüten.          |             |
| 13. . . . .                                | Ke8 n. f7.  |
| 14. Lc4 n. d5†                             | Sf6 n. d5.  |
| 15. e4 n. d5.                              | Lf8—h6† und |
|  | gewinnt.    |

## Viertes Spiel.

Stellung nach dem 8. Zuge des Schwarzen im dritten Spiel.



- |  |         |                |            |
|--|---------|----------------|------------|
| 9. <b>Kf2—e3.</b>                          | Lf8—h6† | 10. . . . .    | d7—d6.     |
| 10. Ke3—d3.                                |         | 11. Se5 n. f7. | d6—d5.     |
| Mit Ke3—d4 wird das Spiel noch schlechter. |         | 12. Lc4 n. d5. | Sf6 n. d5. |

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
13. Sf7 n. h6.		16. Kb4—c3.	Dh6—c6 †
Auf Sf7 n. h8 antwortet Schwarz Dh3—h5.		17. Kc3—d3.	Sa6—b4 †
13. . . . .	Sd5—b4 †	18. Kd3—e3.	Sb4 n. c2 † und
14. Kd3—c4.	Dh3 n. h6.	muss gewinnen.	
15. Kc4 n. b4.	Sb8—a6 †		

**Fünftes Spiel.**

Siehe vorstehendes Diagramm.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
9. Sb1—c3.	Dh3—g2 †	12) Lc4 n. f7 † spielen, jedoch mit nicht	
10. Kf2—e3.	Lf8—h6 †	besserem Erfolge.	
11. Ke3—d3.		12. . . . .	Sc6—b4 †
Es wäre für Weiss noch schlimmer mit		13. Kd3—d4.	Dg2—f2 †
dem Könige nach d4 zu gehen.		14. Kd4—e5.	d7—d6 †
11. . . . .	Sb8—c6.	15. Ke5 n. f6.	Df2—d4 † und
12. Se5 n. f7.		gewinnt.	
Weiss könnte auch 12) Se5 n. c6, oder			

**Sechstes Spiel.**

Siehe Diagramm des zweiten Spiels.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
7. g2 n. f3.	Sg8—f6.	Dd1—e2 und 8) h2—h3.	Siehe die Spiele
8. d2—d4.		7, 8, 9 und 10.	
Statt 8) d2—d4 stehen Weiss mehrere		8. . . . .	d7—d6.
andere Züge zu Gebote. Die Bedeutendsten		9. Sc5 n. g4.	Dh4—h3 †
von ihnen sind 8) Lc4 n. f7 †, 8) Se5 n. g4, 8)			





Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
10. Kf1—e1.		12. Th1—f1.	Le7—h4 †
Noch weniger vorteilhaft wäre:		13. Ke1—d2.	Lc8 n. g4.
10. Kf1—f2.	Lc8 n. g4.	14. Lc4—e2.	Lh4—g5 †
11. f3 n. g4.	Sf6 n. g4 †	15. Kd2—e1.	Dh3—h4 †
12. Kf2—e1.	Dh3—g2.	16. Tf1—f2.	Lg5 n. c1.
13. Th1—f1.	Lf8—e7.	17. Dd1 n. c1.	Lg4 n. e2.
14. Lc4—e2.	Le7—h4 †	18. Ke1 n. e2.	Dh4 n. e4 †
15. Ke1—d2.	Sg4—f2 und ge-	19. Dc1—e3.	De4 n. e3 †
winnt.		20. Ke2 n. e3.	Schwarz hat bei
10. . . . .	Sf6 n. g4.		gleicher Stellung einen Bauer
11. f3 n. g4.	Lf8—e7.		mehr.

## Siebentes Spiel.

Stellung nach dem 7. Zuge des Schwarzen im sechsten Spiel.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
8. Lc4 n. f7 †	Ke8—e7.	12. h2—h3.	Th8—f8 † und
9. Lf7—c4.	d7—d6.		muss gewinnen.
10. Se5—d3.		10. . . . .	g4 n. f3.
Auf 10) Se5—f7 folgt g4 n. f3 und auf		11. Sd3—f2.	Lc8—h3 †
10) Se5 n. g4 wird, wie folgt, gespielt:		12. Sf2 n. h3.	Dh4 n. h3 †
10. Se5 n. g4.	Sf6 n. g4.	13. Kf1—e1.	Sf6 n. e4 und
11. f3 n. g4.	Lf8—g7.		muss gewinnen.

**Achtes Spiel.**

Siehe die vorstehende Stellung.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
8. <b>Se5 n. g4.</b>	Sf6 n. g4.	Lf8—e7, auf 11) Dd1—f3 tauscht Schwarz die Dame und gewinnt nachher Sc6—e5†	
9. f3 n. g4.	Dh4—h3†	10. . . . .	d7—d5.
10. Kf1—e1.		11. Lc4—e2.	Dh3—h4†
Spielt Weiss 10) Kf1—f2, so antwortet Schwarz 10) Sb8—c6 und wenn Weiss antwortet 11) c2—c3 oder d2—d4, so folgt		12. Ke1—f1.	h7—h5 und
		Schwarz hat ein vorzügliches Spiel.	

**Neuntes Spiel.**

Siehe die Stellung des siebenten Spiels.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
8. <b>Dd1—e2.</b>			oder:
Auch 8) Dd1—e1 führt zu einem für Schwarz günstigen Spiele, wie man aus den folgenden Zügen ersieht:		9. Se5 n. g4.	Sf6 n. g4.
8. Dd1—e1.	Dh4—h3†	10. f3 n. g4.	Lc8 n. g4.
9. Kf1—e2.	d7—d6.	11. De2—f2.	Lg4—h3†
10. Se5 n. g4.	Sf6 n. g4.	12. Kf1—e2.	Dh4 n. e4†
11. f3 n. g4.	Lc8 n. g4†	13. Df2—e3.	De4 n. e3†
12. Ke2—f2.	Lf8—e7.	14. d2 n. e8.	Sb8—c6 und
13. De1—e3.	Le7—h4†	Schwarz hat das bessere Spiel.	
14. Kf2—g1.	Lg4—f3 und	9. . . . .	g4 n. f3.
gewinnt.		10. De2—f2 am besten.	Lc8—h3†
8. . . . .	d7—d6.	11. Kf1—e1.	Dh4 n. e4†
9. Se5 n. f7.		12. Ke1—d1.	De4 n. c4 und
		muss gewinnen.	

**Zehntes Spiel.**

Siehe das Diagramm des siebenten Spiels.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
8. <b>h2—h3.</b>	g4 n. h3.	9. . . . .	Dh4—g5.
9. Dd1—e1.		10. Se5—g4.	Sf6 n. g4.
Weiss kann auch spielen:		11. f3 n. g4.	Dg5 n. g4.
9. d2—d4.	d7—d6.	12. De1—e2.	h7—h5.
10. Se5—d3.	Sf6—h5.	13. Sb1—c3.	Th8—g8.
11. Dd1—e1.	Sh5—g3†	14. Kf1—e2.	
12. Kf1—g1.	Th8—g8.	Wenn Weiss die Damen tauscht, so verbindet Schwarz die Bauern und gewinnt.	
13. Kg1—h2.	Sg3—e2 und	14. . . . .	Lf8—e7.
gewinnt.		15. Sc3—d5.	Le7—h4†
oder:		16. Ke1—d1.	Dg4—g1†
9. Se5 n. f7.	d7—d5.	17. De2—f1.	h3—h2.
10. Lc4 n. d5.	Sf6 n. d5.	18. Th1 n. h2.	Dg1 n. h2 und
11. Sf7 n. h8.	Dh4—g8.	gewinnt.	
12. Th1—g1.	h3—h2.		
13. Tg1 n. g3.	h2—h1 D†		
14. Tg3—g1.	Lc8—h3† und		
gewinnt.			

Aus den vorangegangenen Analysen geht hervor, dass sowohl das Gambit Salvio, bestehend aus den Zügen: 1) e2—e4, e7—e5; 2) f2—f4, e5 n. f4; 3) Sg1—f3, g7—g5; 4) Lf1—c4, g5—g4; 5) Sf3—e5, Dd8—h4†; 6) Ke1—f1, Sg8—h6 [die Variante 6) Sg8—f6 ist ungünstig für Schwarz]; 7) d2—d4, f4—f3; als auch das Gambit des Cochrane, das von ihm sich durch die Umstellung der Züge 6) Ke1—f1, f4—f3; 7) d2—d4, Sg8—h6 unterscheidet, zwei sehr vortheilhafte Vertheidigungen für den Nachziehenden sind. Eine viel grössere Gefahr entsteht für diesen, wenn Weiss in seinem 5. Zuge den Springer einstehen lässt, eine Spielart, die unter dem Namen „das Muzio-Gambit“ behandelt wird.

### Gespielte Partien.

#### Erste Partie.

Gaúfciu. Weiss.	v. d. Lasa. Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	12. Kf1—e2.	Sf6 n. e4.
2. f2—f4.	e5 n. f4.	Ein feiner Zug. Weiss darf nicht nehmen, weil 13) Sc6 n. e5 und 14) Lc8—g4† droht.	
3. Sg1—f3.	g7—g5.	13. Sb1—c3.	Se4—f2.
4. Lf1—c4.	g5—g4.	14. h2 n. g3.	Dh4 n. g3.
5. Sf3—e5.	Dd8—h4†	Auf 14) Dh4 n. h1 hätte Weiss mit 15) Sc3 —d5† gewonnen.	
6. Ke1—f1.	f4—f3.	15. Th1—g1.	Dg3 n. e5†
7. g2 n. f3.	d7—d5.	16. d4 n. e5.	Sf2 n. d1.
8. Lc4 n. d5.	Sg8—f6.	17. Lc1—g5†	
9. Ld5 n. f7†	Ke8—e7.	Der entscheidende Zug.	
10. d2—d4.	Sb8—c6.	17. . . . .	Ke7—d7.
11. Lf7—c4.	g4—g3.	18. Ta1 n. d1†	Aufgegeben.

#### Zweite Partie.

Die ersten 6 Züge wie in der ersten Partie.

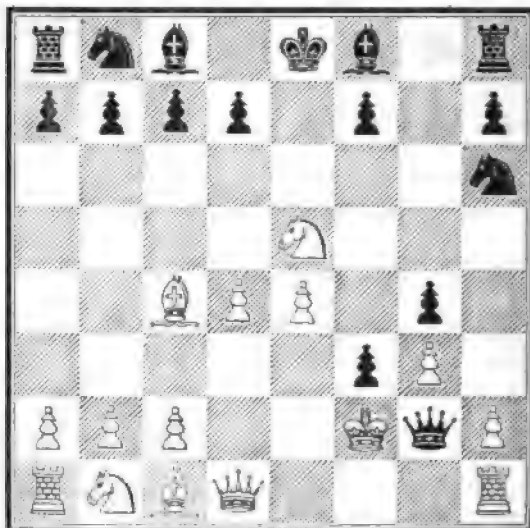




Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
7. d2—d4.	Sg8—h6.	24. Sf4—h5.	Ta8—c8.
Es könnte auch Sg8—f6 oder f3 n. g2 † geschehen.		25. Kc2—b1.	Kd7—e7.
8. g2—g3.	Dh4—h3 †	26. Le3—g5 †	Ke7—f7.
9. Kf1—f2.	Dh3—g2 †	27. d4—d5.	Kf7—g6.
10. Kf2—e3.	f7—f5.	28. Lg5—f6.	Th8—g8.
11. Sb1—c3.	c7—c6.	29. d5 n. c6.	Kg6 n. h5.
12. Ke3—d3.	f5 n. e4 †	30. c6 n. b7.	Tc8—b8.
13. Sc3 n. e4.	d7—d5.	31. Td1—d7.	Lf8—g7.
14. Lc4 n. d5.	c6 n. d5.	32. Lf6—e5.	Lg7 n. e5.
15. Se4—f6 †	Ke8—e7.	33. Sc4 n. e5.	Tg8—g7.
Auf Ke8—d8 wäre 16) Lc1 n. h6 etc. gefolgt.		34. Td7 n. g7.	Sf5 n. g7.
16. Sf6 n. d5 †	Ke7—d6.	35. h2 n. h4.	g4 n. h3.
17. Sd5—f4.	Lc8—f5 †	36. Th1 n. h3 †.	Kh5—g5.
18. Kd3—c3.	Dg2—f2.	37. Th3 n. h7.	Tb8 n. b7.
19. Se5—c4 †	Kd6—d7.	38. Se5 n. f3 †	Kg5—g6.
20. Lc1—e3.	Df2 n. c2 †	Auch Kg5—g4 konnte nicht helfen, da 39) Sf3—h4 den Bauer g3 genügend sicherte.	
21. Dd1 n. c2.	Lf5 n. c2.	39. Th7—h8.	Sg7—f5.
22. Kc3 n. c2.	Sb8—c6.	40. Th8—g8 †	Tb7—g7.
23. Ta1—d1.	Sh6—f5.	41. Sf3—h4 † und gewinnt.	

## Dritte Partie.

Die ersten 9 Züge wie in der letzten Partie.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
10. Kf2—e3.	f7—f6.	19. Th1—g1.	Dg2—f2.
11. Se5—d3.	Sh6—f7.	20. Tg1—f1.	Sa6—c5 †
12. Sd3—f4.	Lf8—h6.	Ein wohl motivirtes Opfer. Der Springer kann nicht genommen werden, weil Lc8—	
13. Ke3—d3.	Lh6 n. f4.	a6 † geschehen würde.	
14. Lc1 n. f4.	c7—c6.	21. Kd3—c4.	Lc8—a6 †
15. Sb1—c3.	b7—b5.	22. Kc4 n. b4.	La6 n. f1.
16. Lc4 n. f7 †	Ke8 n. f7.	23. Kb4 n. c5.	Lf1—a6.
17. Lf4—d6.	Sb8—a6.	24. Dd1—c1.	h7—h5.
18. h2—h4.		25. e4—e5.	Ta8—e8.
Correcter wäre hier wohl b2—b4 od. a2		26. Dc1—f4.	Te8—e6.
—3, um b5—b4 zu verhindern.		27. Ta1—c1.	
18. . . . .	b5—b4.		



27. . . . .	Th8—e8.	30. Kc5—d6.	
Ein entscheidender Angriffszug.		Auf Kc5—b4 wäre gefolgt c6—c5 †	
28. b2—b3.	Te6 n. e5 †	31) Kb4—a8. Df2 n. d4 etc.	
29. Ld6 n. e5.	Te8 n. e5 †	30. . . . .	Te5—e7.
		31. d4—d5.	Df2—b6.
		Aufgegeben.	

## Vierte Partie.

de la Bourdonnais.	Cochrane.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. e2—e4.	e7—e5.	3. Sg1—f3.	g7—g5.
2. f2—f4.	e5 n. f4.	4. Lf1—c4.	g5—g4.
		5. Sf3—e5.	Dd8—h4 †

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
6. Ke1—f1.	f4—f3.	12. c2—c3.	c7—c6.
7. g2—g3.	Dh4—h3 †	13. Ld5 n. f7 †	Ke8—e7.
8. Kf1—f2.	Dh3—g2 †	14. Lf7—b3.	Sa6—c5 †
9. Kf2—e3.	Lf8—h6 †	15. Kd3—c2.	Sc5 n. e4.
10. Ke3—d3.	d7—d5.	16. Dd1—f1.	Lc8—f5.
11. Lc4 n. d5.	Sb8—a6.		



17. Df1 n. g2.	Se4—f2 †	25. Lb3—d1.	Sf5—e3.
18. d2—d3.	f3 n. g2.	26. Tg2—g1.	Ld3—f1.
19. Th1—g1.	Ta8—d8.	27. b2—b3.	Tf8—f2.
20. Lc1 n. h6.	Sg8 n. h6.	28. Tg1 n. f1.	Se3 n. f1.
21. Tg1 n. g2.	Sf2 n. d3.	29. Sd2 n. f1.	Td8 n. d1 †
22. Se5 n. d3.	Lf5 n. d3 †	30. Kc1 n. d1.	Tf2 n. f1 † und
23. Kc2—c1.	Th8—f8.		gewinnt.
24. Sb1—d2.	Sh6—f5.		

## Fünfte Partie.

Mittheil.	Mittheil.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. e2—e4.	e7—e5.	7. d2—d4.	Sg8—f6.
2. f2—f4.	e5 n. f4.	8. Sb1—c3.	Lf8—g7.
3. Sg1—f3.	g7—g5.	9. g2—g3.	Dh4—h3 †
4. Lf1—c4.	g5—g4.	10. Kf1—f2.	d7—d6.
5. Sf3—e5.	Dd8—h4 †	11. Se5 n. f7.	Th8—f8.
6. Ke1—f1.	f4—f3.	12. Sf7—g5.	Dh2—g2 †
		13. Kf2—e3.	Lg7—h6.
		14. Ke3—d3.	Sb8—c6.



Weiss.

Schwarz.

Weiss.

Schwarz.

15. a2—a3.

Lh6 n. g5.

21. Ta1—f1.

Lf5 n. e4†

16. Lc1 n. g5.

Sf6 n. e4.

22. Ld5 n. e4.

Tf8—f3.

17. Dd1—e1.

Lc8—f5.

23. De3 n. f3.

18. Sc3 n. e4.

f3—f2.

Ein trefflicher Zug. Weiss spielt von hier  
ab mit bewundernswürdiger Meisterhaftigkeit  
das Spiel zu Ende.

19. De1—e3.

Ke8—d7.

20. Lc4—d5.

Ta8—e8.



23. ....

g4 n. f3.

25. d4—d5.

Sc6—e5†

24. Le4—f5†

Te8—e6.

26. Kd3—d4.

h7—h5.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
27. d5 n. e6 †	Kd7—e8.	30. Kd4 n. e5.	h4 n. g3.
28. Lg5—f6.	h5—h4.	31. Ke5—f6	
29. Lf6 n. e5.	d6 n. e5 †		und gewinnt.

(Diese Stellung ist eine der bemerkenswertheiten.)



### Das Gambit des Allgaier und des Kieseritzki.

In den vorangegangenen Spielarten des Königsspringer-Gambit setzt Weiss seinen Angriff im 4. Zuge mit Lf1—c4 fort. Es giebt jedoch noch eine andere und eben so wichtige Art, in der das Spiel weiter geführt werden kann, und zwar mit 4) h2—h4. Die Absicht dieses Zuges ist den Bauer g5 zu nehmen und damit dem Gambitbauer die Deckung zu entziehen. Der beste Gegenzug des Schwarzen ist: 4) g5—g4. Der weisse Springer ist nun angegriffen, und hat die Wahl nach g5 oder nach e5 zu gehen. Die Spielart 5) Sf3—g5 heisst nach dem Autor, der sich mit ihr beschäftigte, das Gambit des Allgaier, und aus demselben Grunde die Spielart 5) Sf3—e5 das Gambit des Kieseritzki.

#### Das Gambit des Allgaier.

##### Erstes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	5. Sf3—g5.	h7—h6.
2. f2—f4.	e5 n. f4.		Dies ist der richtige
3. Sg1—f3.	g7—g5.	Zug. Schwarz kann auch, jedoch mit bei	weitem schlechteren Erfolge 5) h7—h5 oder
4. h2—h4.	g5—g4.		



Weiss.

Schwarz.

d7—d5 ziehen. - Züge die in dem nächsten Spiele behandelt werden. Schlecht ist auch 5) f7—f6, wie man aus Folgendem ersieht:

- |               |           |
|---------------|-----------|
| 5. . . . .    | f7—f6.    |
| 6. Dd1 n. g4. | h7—h5.    |
| 7. Dg4—f5.    | f6 n. g5. |
| 8. Df5—g6†    | Ke8—e7.   |
| 9. Dg6 n. g5† | Ke7—e8.   |
| 10. Dg5—e5†   | Dd8—e7.   |

Weiss.

Schwarz.

11. De5 n. h8. Weiss hat die Qualität und das bessere Spiel.

6. Sg5 n. f7.

Diesem Springer ist der Rückzug abgeschnitten. Dadurch dass er auf f7 preisgegeben wird, bekommt Weiss einen starken Angriff, der jedoch den Verlust der Figur nicht aufwiegt.

6. . . . .

Ke8 n. f7.



7. Dd1 n. g4.

Das Spiel kann auch, jedoch weniger gut, mit 7) Lf1—c4† fortgesetzt werden:

- |                 |                   |
|-----------------|-------------------|
| 7. Lf1—c4†      | d7—d5 am besten.  |
| 8. Lc4 n. d5†   | Kf7—e8 am besten. |
| 9. d2—d4.       | f4—f3 am besten.  |
| 10. g2 n. f3.   | Lf8—e7.           |
| 11. 0—0 oder a. | g4—g3.            |
| 12. f3—f4.      | h6—h5.            |
| 13. Sb1—c3.     | Le7—b4.           |
| 14. Dd1—e2.     | Dd8 n. h4.        |
| 15. Lc1—e3.     | Sg8—h6.           |
| 16. Sc3—b5.     | Lb4—a5 und        |

Schwarz hat das bessere Spiel.

a.

- |                |            |
|----------------|------------|
| 11. f3—f4.     | Le7 n. h4† |
| 12. Ke1—f1.    | Sg8—f6.    |
| 13. Th1 n. h4. | Sf6 n. d5. |

14. Th4 n. g4.

Lc8 n. g4.

15. Dd1 n. g4.

Sd5—e7 und

Schwarz hat das bessere Spiel.

7. . . . .

Sg8—f6.

Hier kann als eine schwächere, jedoch ebenfalls sichere Verteidigung 7) Dd8—f6 erwähnt werden.

7. . . . .

Dd8—f6.

8. d2—d4.

Df6 n. d4.

9. Dg4 n. f4†

Dd4—f6.

Besser als Sg8—f6.

10. Df4—g4.

Df6—g6.

11. Lf1—c4†

Kf7—g7.

12. Dg4—f3.

Sg8—f6.

13. Sb1—c3.

Lf8—b4.

14. Lc1—d2.

d7—d6 u. Schwarz

hat das bessere Spiel.

8. Dg4 n. f4.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
Ohne guten Erfolg wäre auch:		um später den Thurm h8 nach f8 zu bringen. Nach 9) Df4—f8, kann Schwarz, wie folgt, verfahren:	
8. Lf1—c4†	d7—d5.	9. Df4—f8.	Sb8—c6.
9. Dg4 n. f4.	Lf8—d6 und	10. c2—c3.	Sc6—e5.
Schwarz hat das bei Weitem bessere Spiel.		11. Df3—f2.	Se5—g4.
8. . . . .	Lf8—d6.	12. Df2—f3.	Dd8—e7.
Dieser Zug, der sonst sehr nachtheilig zu sein pflegt, weil er den d-Bauer aufhält, und daher die Entwicklung des ganzen Flügels behindert, ist in dieser Stellung der beste, den Schwarz zu seiner Vertheidigung machen kann. Der Angriff ist durch ihn gelähmt und Schwarz hat das bessere Spiel.		13. d2—d8.	De7—e5 und
9. Lf1—c4†		Schwarz hat das bessere Spiel.	
Wenn Weiss 9) e4—e5 spielt, so nimmt Schwarz mit dem Läufer diesen Bauer. Auf Df4—f2 antwortet Schwarz Kf7—g7,		9. . . . .	Kf7—g7.
		10. Df4—f5.	
		Auf 10) Df4—f2 antwortet Schwarz	
		10) Th8—f8 und auf 10) Df4—f3, Sb8—c6, wie zuvor.	
		10. . . . .	Ld6—g3†
		11. Ke1—f1.	Th8—f8 und
		muss gewinnen.	

## Zweites Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	6. Lf1—c4.	Sg8—h6.
2. f2—f4.	e5 n. f4.	7. d2—d4.	f7—f6.
3. Sg1—f3.	g7—g5.	8. Lc1 n. f4.	f6 n. g5.
4. h2—h4.	g5—g4.	9. h4 n. g5.	Sh6—f7.
5. Sf3—g5.	h7—h5.	Geht der Springer nach g8, so antwortet Weiss 10) Lf4—e5.	
Dieser Zug ist bei Weitem nicht so stark, wie h7—h6, denn jetzt nimmt der Springer auf g5 eine sehr feste und drohende Stellung ein, aus der es, ihn zu vertreiben, schwer ist. Ebenso wenig zu empfehlen ist d7—d5:		10. g5—g6.	Sf7—d6.
5. . . . .	d7—d5.	11. Lf4 n. d6.	c7 n. d6.
6. e4 n. d5.	Dd8 n. d5.	Auf Lf8 n. d6, folgt 12) g6—g7.	
Etwas stärker wäre hier vielleicht Sg8—f6.		12. Lc4—f7†	Ke8—e7.
7. Sb1—c3.	Dd5—e5†	13. 0—0.	
8. Dd1—e2.	f7—f6.	Spielt Weiss 13) Sb1—c3, so kann sich Schwarz, wie folgt vertheidigen.	
9. De2 n. e5†	f6 n. e5.	13. Sb1—c3.	Dd8—e5.
10. Lf1—c4.	Sg8—h6.	14. Dd1—d2.	Lf8—h6.
11. d2—d4.	e5 n. d4.	13. . . . .	Dd8—e5.
12. Sc3—b5.	Sb8—e6.	14. Lf7—d5.	Ke7—e8.
13. Lc1 n. f4.	Lf8—b4†	15. Dd1—c1.	Ke8—d8.
14. c2—c3.	d4 n. c3.	16. Dc1—g5†	Lf8—e7.
15. b2 n. c3.	Lb4—e5.	17. g6—g7 und Weiss gewinnt.	
16. 0—0—0 und muss gewinnen.			



**Das Gambit des Kieseritzki.**

Bei Weitem sicherer, als das Gambit des Allgaier, in dem der Anziehende genöthigt wird, den Königsspringer ohne genügende Entschädigung durch eine nachhaltige Besserung der Position preiszugeben, ist das Gambit des Kieseritzki, in welchem der Königsspringer im 5. Zuge sich nach e5 begibt.

**Erstes Spiel.**

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	4. h2—h4.	g5—g4.
2. f2—f4.	e5 n. f4.	5. Sf3—e5.	
3. Sg1—f3.	g7—g5.		



5. . . . . h7—h5.

Dieser Vertheidigungs-  
zug ist gut, jedoch mindestens ebenso stark  
ist 5) Sg8—f6 (3. Spiel). Schwarz kann  
auch mit folgender Vertheidigung das Spiel  
fortsetzen:

5. . . . .	d7—d6.
6. Se5 n. g4.	Lf8—e7.
7. d2—d4.	Le7 n. h4+
8. Sg4—f2.	Dd8—g5.

Schwarz kann hier  
auch vorthailhaft 8) Lh4—g3 spielen.

9. Dd1—f3.	Lh4—g3.
------------	---------

10. Sb1—c3. Sg8—f6.

Auf 10) Lc8—g4 würde Weiss 11) Df3  
n. g3 spielen.

11. Lc1—d2.

Die Spiele stehen gleich, wenn jedoch  
statt des letzten Zuges 11) Lf1—d3 geschieht,  
so hat Schwarz das bessere Spiel mit Th8  
—g8 und später im richtigen Augenblick  
mit Lc8—g4.

6. Lf1—c4. Sg8—h6.

Der Bauer kann ausser-  
dem auch mit Th8—h7 gedeckt werden.  
Siehe das nächste Spiel.

7. d2—d4. d7—d6.

8. Se5—d3. f4—f3.



- | Weiss.   | Schwarz.   | Weiss.                              | Schwarz.  |
|--|------------|-------------------------------------|-----------|
| 9. g2 n. f3 am besten.                         |            | 11. Ke1—d2.                         | g4 n. f3. |
| Es könnte auch g2—g3 ohne Nachtheil geschehen. |            | 12. Dd1 n. f3.                      | Lc8—g4.   |
| 9. . . . .                                     | Lf8—e7.    | 13. Df3—f4.                         | Th8—h7.   |
| 10. Lc1—e3.                                    | Le7 n. h4† | 14. Sb1—c3.                         | Sb8—d7.   |
|  |            | 15. Ta1—f1 u. hat das bessere Spiel |           |

## Zweites Spiel.

- | Weiss.     | Schwarz.  | Weiss.     | Schwarz. |
|------------|-----------|------------|----------|
| 1. e2—e4.  | e7—e5.    | 4. h2—h4.  | g5—g4.   |
| 2. f2—f4.  | e5 n. f4. | 5. Sf3—e5. | h7—h5.   |
| 3. Sg1—f3. | g7—g5.    | 6. Lf1—c4. | Th8—h7.  |



Weiss.

Schwarz.

Dieser Vertheidigungszug ist neben dem eben erörterten, der zu keinem für Schwarz vortheilhaften Spiele führt, der einzige, der den Bauer f7 deckt, indessen steht der Thurm auf h7 sehr ungünstig.

7. d2—d4.

Weiss kann hier zwei Figuren gegen einen Thurm und einen Bauer geben, jedoch auf die Dauer mit ungünstigem Erfolge.

7. Se5 n. f7.

Th7 n. f7.

8. Lc4 n. f7.

Ke8 n. f7.

9. d2—d4.

f4—f3.

[Schlecht wäre hier

9) Lf8—h6, wegen 10) Lc1 n. f4, Lh6 n. f4, 11) 0—0 und gewinnt den Läufer mit Vortheil zurück.]

10. g2 n. f3.

d7—d6.

Schwarz hat eine sehr entblöste Stellung, muss jedoch auf die Dauer das bessere Spiel bekommen.

7. . . . .

f4—f3.

8. g2—g3.

Auf g2 n. f3, folgt d7—d6 und später Lf8—e7.

Weiss.

Schwarz.

8. . . . . Sb8—c6 am besten.  
Nachtheilig wäre 8) d7—d6.

8. . . . .

d7—d6.

9. Se5—d3.

Lc8—e6.

10. d4—d5.

Le6—d7.

11. e4—e5 und Weiss hat ein gutes Spiel.

9. Se5 n. c6.

Weiss kann auch spielen:

9. Se5—g6.

Lf8—g7.

[Schwarz könnte hier auch f7 n. g6 und auf 10) Lc4 n. g8, Th7—g7 spielen.]

10. c2—c3.

Sg8—f6.

11. Lc1—g5.

f7 n. g6.

12. e4—e5.

d7—d5.

13. Lc4—d3.

Lc8—f6.

14. Ld3 n. f5.

g6 n. f5.

15. Dd1—d3.

Dd8—d7.

16. e5 n. f6.

Lg7—h8. Weiss

wird auf die Dauer den Bauer f6 nicht halten können und Schwarz bekommt das bessere Spiel.

9. . . . .

d7 n. c6.

10. Lc1—f4.

Dd8—e7.

11. Sb1—c3.

Lc8—e6.

12. d4—d5. 0—0—0. Schwarz hat das bessere Spiel.

## Drittes Spiel.

Weiss.

Schwarz.

1. e2—e4.

e7—e5.

2. f2—f4.

e5 n. f4.

3. Sg1—f3.

g7—g5.

4. h2—h4.

g5—g4.

5. Sf3—e5.

**Sg8—f6.**

6. Lf1—c4. Am besten.

Nicht gut wäre:

6. Se5 n. g4.

Sf6 n. e4.

7. Dd1—e2 oder a.

Dd8—e7.

8. Sb1—c3.

Se4—g3.

9. De2 n. e7†

Lf8 n. e7.

10. Th1—h2.

d7—d5.

11. Sg4—e5.

c7—c6.

12. d2—d4.

Sg3—f5.

13. Se5—f3.

Le7—d6.

14. Lf1—d8. Schwarz hat das bessere Spiel.

Weiss.

Schwarz.

a.

7. d2—d3.

Se4—g3.

8. Lc1 n. f4.

Dieser Zug führt zu einem sehr lebhaften, jedoch für Weiss nachtheiligen Spiel.

8. . . . .

Sg3 n. h1.

9. Dd1—e2†

Dd8—e7.

Auf Lf8—e7 giebt

Weiss in zwei Zügen Matt.

10. Sg4—f6†

Ke8—d8.

11. Lf4 n. c7†

Kd8 n. c7.

12. Sf6—d5†

Kc7—d8.

13. Sd5 n. e7.

Lf8 n. e7.

14. Sb1—c3.

Th8—e8. Schwarz

hat das bessere Spiel.

6. . . . . d7—d5 am besten.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
7. e4 n. d5.	Lf8—d6.	9. Lc4—b5 †	Ke8—f8.
8. d2—d4.	Sf6—h5.	10. Sb1—c3.	Sh5—g3.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
11. Th1—g1.		16. Dd1—d3.	Lc8—f5.
Besser, als Th1—h2, wie folgende Ausführung des ausgezeichneten Schachspielers Herrn Hirschfeld erweist.		17. Sc3—e4 und Weiss hat eine sehr gute Stellung.	
11. . . . . .	Dd8 n. h4.	15. Lh6—e3.	Sh5 n. g3.
12. Lc1 n. f4.	Sg3—h5 †	16. Le3—f2.	Ld6 n. e5.
13. g2—g3.	Dh4—h2.	17. d4 n. e5.	Sg3—h5.
14. Lf4—h6 †	Kf8—g8.	18. Tg1 n. g4 †	Lc8 n. g4.
	Wenn statt dessen	19. Dd1 n. g4 †	Sh5—g7.
Sh5—g7 geschieht, so folgt:		20. Lf2—d4.	h7—h5.
14. . . . . .	Sh5—g7.	21. Sc3—e4 und gewinnt.	
15. Lh6—e3.	h7—h5.	Wenn Schwarz die Dame nimmt, so setzt Weiss in zwei Zügen Matt.	

### Das Gambit des Königsthurm-Bauers.

Diese Spielart ist bei weitem seltener, als das Gambit des Königs-Springers. Ihre Eigenthümlichkeit besteht in dem Zuge 3) h2—h4, womit die Deckung des Bauers f4 durch g7—g5 verhindert werden soll. Indessen entbehrt das Spiel des Angriffs, dieses wesentlichen Vorzugs der Gambitspiele, und kann daher nicht empfohlen werden.

## Erstes Spiel.

Weiss.

Schwarz.

1. e2—e4.

e7—e5.

2. f2—f4.

e5 n. f4.

3. h2—h4.

Lf8—e7.

Am besten. Es kann jedoch auch ohne Nachtheil 3) d7—d5 gespielt werden, wie man aus folgenden Zügen ersieht:

3. . . . .

d7—d5.

4. e4 n. d5.

Dd8 n. d5.

(Hier könnte auch Lf8—d6 zur vorläufigen Deckung des Bauern f4 gespielt werden.)

5. Sb1—c3 oder A. Dd5—e5†

6. Lf1—e2.

Lf8—d6.

7. Sg1—f3.

De5—a5.

8. 0—0.

Sg8—f6.

9. d2—d4.

c7—c6 und die

Spiele stehen etwa gleich; denn wenn auch Weiss eine etwas bessere Stellung hat, so vermag doch Schwarz den Gambit-Bauer noch eine Zeit lang zu erhalten.

A.

5. Dd1—e2.

[Dieser Zug geschieht, um 5) Dd5—e5† zu verhindern.]

5. . . . .

Lc8—e6.

(Schwarz entwickelt den Damenläufer, um eine Rochade nach der langen Seite vorzubereiten.)

6. Sb1—c3.

Dd5—d7.

7. d2—d3.

Lf8—d6.

8. Sg1—h3.

Sb8—c6.

9. Sc3—b5.

0—0—0.

10. Sb5 n. d6†

c7 n. d6.

11. Lc1 n. f4.

Le6—g4.

12. De2—f2.

Td8—e8†

13. Ke1—d2 und die Spiele stehen etwa gleich.

4. Dd1—g4.

Zur Deckung des Bauern kann auch 4)

Weiss.

Schwarz.

Sg1—f3 geschehen, ein Zug, der jedoch ebenfalls dem weissen Spiel das Uebergewicht nicht zu verschaffen vermag.

4. Sg1—f3.

Sg8—f6.

Es könnte hier auch d7—d6 mit gleichem Erfolge gezogen werden.

5. d2—d3.

Auf 5) e4—e5 könnte Schwarz wohl Sf6—h5 antworten, um später den Springer nach g3 zu bringen.

5. . . . .

d7—d5.

6. e4 n. d5.

Sf6 n. d5.

7. c2—c4.

Le7—b4†

8. Lc1—d2.

Sd5—e8.

9. Dd1—b3.

Lb4 n. d2†

10. Sb1 n. d2.

0—0.

Und Schwarz hat das bessere Spiel. Weiss hat wohl nicht gut gethan, mit 7) c2—c4 den schwarzen Springer anzugreifen.

4. . . . .

d7—d5.

Auch Sg8—f6 kann mit Vortheil gespielt werden.

5. Dg4 n. f4.

d5 n. e4.

Man bekommt hier mit 5) Le7—d6 ebenfalls ein gutes Spiel.

6. Lf1—c4 o. A.

Sg8—f6.

7. Sb1—c3.

0—0.

8. Sc3 n. e4.

Sf6 n. e4.

9. Df4 n. e4.

Le7—d6 und

Schwarz hat das bei weitem bessere Spiel.

A.

6. Df4 n. e4.

Sg8—f6.

7. De4—f3.

0—0.

8. Lf1—c4.

Lc8—g4.

9. Df3 n. b7.

Dd8—d6.

10. Db7 n. a8.

Sb8—c6 und ge-

winnt in wenigen Zügen.

## Gespielte Partien.

## Erste Partie.

Gespielt zwischen zwei englischen ausgezeichneten  
Schachspielern.

- | Weiss.        | Schwarz.   |
|---------------|------------|
| 1. e2—c4.     | e7—e5.     |
| 2. f2—f4.     | e5 n. f4.  |
| 3. Sg1—f3.    | g7—g5.     |
| 4. h2—h4.     | g5—g4.     |
| 5. Sf3—g5.    | h7—h6.     |
| 6. Sg5 n. f7. | Ke8 n. f7. |
| 7. Dd1 n. g4. | Sg8—f6.    |
| 8. Dg4 n. f4. | d7—d6.     |

Ein Fehler. Hier durfte

Weiss.  
Schwarz den entscheidenden Zug Lf8—d6 nicht  
unterlassen.

- |   |                                     |
|---|-------------------------------------|
| 9. d2—d4.                                 | Kf7—g7.                             |
| 10. Lf1—c4.                               | Dd8—e8.                             |
| 11. 0—0.                                  | Lf8—e7.                             |
| —d7 der bessere Zug.                      | Hier wäre wohl Sb8                  |
| 12. e4—e5.                                | d6 n. e5.                           |
| 13. d4 n. e5.                             | Le7—c5 †                            |
| 14. Kg1—h1.                               | Sf6—g4.                             |
|   | Ein guter Zug. Wenn                 |
| Weiss demnächst die Damen tauscht, so hat | Schwarz das Uebergewicht der Figur. |



- |             |         |              |            |
|-------------|---------|--------------|------------|
| 15. Sb1—c3. | Lc8—e6. | 21. Sc5—e6 † | Lc4 n. e6. |
|-------------|---------|--------------|------------|

Statt dieses Zuges  
würde Th8—f8 das Spiel sehr vorthellhaft  
für Schwarz gestaltet haben.

- |                 |            |
|-----------------|------------|
| 16. Sc3—e4.     | Le6 n. c4. |
| 17. Df4 n. g4 † | De8—g6.    |
| 18. Dg4 n. g6 † | Kg7 n. g6. |
| 19. Tf1—f6 †    | Kg6—g7.    |
| 20. Se4 n. c5.  | Sb8—c6.    |

- |                 |         |
|-----------------|---------|
| 22. Tf6 n. e6.  | Ta8—e8. |
| 23. Lc1 n. h6 † |         |

Dieser gute Zug entscheidet zu Gunsten  
des weissen Spiels.

- |   |                                    |
|---|------------------------------------|
| 23. . . . .                               | Kg7—f7.                            |
|   | Auf 23) Kg7—h7                     |
| geht das Spiel, wie folgt, verloren, wenn | Schwarz den Bauer e5 erobern will: |
| 23. . . . .                               | Kg7—h7.                            |



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
24. Te6 n. e8.	Th8 n. e8.	Schwarz muss ohnehin verlieren, da Weiss drei Bauern mehr hat.	
25. Lh6—f4.	Sc6 n. e5 falsch.	26. Tf6—h6 †	Ke7—f7.
26. Ta1—e1 und gewinnt den Springer oder den Thurm.		27. Ta1—f1 †	Kf7—g7.
24. Te6—f6 †	Kf7—e7.	28. Th6 n. h8.	Kg7 n. h8.
25. Lh6—g5.	Sc6 n. e5.	29. Lg5—f6 †	Kh8—h7.
	Ein Fehler, jedoch	30. Tf1—e1 und gewinnt.	

## Zweite Partie.

Schubert, Stegung, Schmitt.	Kepst, Saalbach, Schmori.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.	23. Sd5—f6 †	Ke8—f7.
1. e2—e4.	e7—e5.	24. Sf6 n. h5.	Sa6—c7.
2. f2—f4.	e5 n. f4.	Der in dieser Stellung zu Gunsten des Schwarzen entscheidende Zug.	
3. Sg1—f3.	g7—g5.	25. Sh5—f6.	Lg4—e6.
4. h2—h4.	g5—g4.	26. Th1—h5.	Sc7—d5 †
5. Sf3—e5.	h7—h5.	27. Sf6 n. d5.	Le6 n. d5.
6. Lf7—c4.	Sg8—h6.	28. Sd3—b4.	Ld5—e6.
7. d2—d4.	d7—d6.	29. Te1—h1.	Ta8—f8.
8. Se5—d3.	f4—f3.	Ein sehr feiner Zug.	
9. g2 n. f3.	Lf8—e7.	Es wird beabsichtigt, auf Th5 n. h6 mit Kf7—g7 † zu antworten, womit das Spiel für Schwarz gewonnen wäre.	
10. Lc1—e3.	Le7 n. h4 †	30. Kf4—e4.	Kf7—g6.
11. Ke1—d2.	g4 n. f3.	31. Sb4—d5.	Le6 n. d5 †
12. Dd1 n. f3.	Lc8—g4.	32. Ke4 n. d5.	Tf8—d8 †
13. Df3—f1.	Lh4—g5.	33. Kd5—e4.	Td8—d2.
14. Sb1—c3.	Lh5 n. e3 †	34. Th5—h2.	Td2 n. h2.
15. Kd2 n. e3.	c7—c6.	35. Th1 n. h2.	Kg6—f7.
16. Ta1—e1.	Dd8—g5 †	36. Ke4—d5.	Kf7—e7.
17. Df1—f4.	f7—f6.	37. c2—c4.	Th8—d8 †
18. e4—e5.	Dg5 n. f4 †	38. Kd5—e4.	Sh6—f7.
19. Ke3 n. f4.	f6 n. e5 †	39. c4—c5.	Td8—d1.
20. d4 n. e5.	d6—d5.	40. Th2—c2.	Td1—e1 †.
21. Lc4 n. d5.		41. Ke4—d4.	Sf7 n. e5.
Dieses Opfer ist wohl nicht ganz richtig, und die Veranlassung zum Verluste des Spiels.		Weiss giebt die Partie auf.	
21. . . . .	c6 n. d5.		
22. Sc3 n. d5.	Sb8—a6.		



Weiss. Schwarz.  
Ohne guten Erfolg wäre auch:  
8. Lf1—c4† d7—d5.  
9. Dg4 n. f4. Lf8—d6 und  
Schwarz hat das bei Weitem bessere  
Spiel.

8. . . . . Lf8—d6.

Dieser Zug, der sonst  
sehr nachtheilig zu sein pflegt, weil er den  
d-Bauer aufhält, und daher die Entwick-  
lung des ganzen Flügels behindert, ist in  
dieser Stellung der beste, den Schwarz zu  
seiner Vertheidigung machen kann. Der  
Angriff ist durch ihn gelähmt und Schwarz  
hat das bessere Spiel.

9. Lf1—c4†

Wenn Weiss 9) e4—e5 spielt, so nimmt  
Schwarz mit dem Läufer diesen Bauer.  
Auf Df4—f2 antwortet Schwarz Kf7—g7,

Weiss. Schwarz.  
um später den Thurm h8 nach f8 zu brin-  
gen. Nach 9) Df4—f8, kann Schwarz, wie  
folgt, verfahren:

9. Df4—f8. Sb8—c6.  
10. c2—c3. Sc6—e5.  
11. Df3—f2. Se5—g4.  
12. Df2—f3. Dd8—e7.  
13. d2—d3. De7—e5 und  
Schwarz hat das bessere Spiel.

9. . . . . Kf7—g7.  
10. Df4—f5.

Auf 10) Df4—f2 antwortet Schwarz  
10) Th8—f8 und auf 10) Df4—f3, Sb8—  
c6, wie zuvor.

10. . . . . Ld6—g3†  
11. Ke1—f1. Th8—f8 und  
muss gewinnen.

### Zweites Spiel.

Weiss. Schwarz.  
1. e2—e4. e7—e5.  
2. f2—f4. e5 n. f4.  
3. Sg1—f3. g7—g5.  
4. h2—h4. g5—g4.  
5. Sf3—g5. h7—h5.

Dieser Zug ist bei  
Weitem nicht so stark, wie h7—h6, denn  
jetzt nimmt der Springer auf g5 eine sehr  
feste und drohende Stellung ein, aus der es,  
ihn zu vertreiben, schwer ist. Ebenso wenig  
zu empfehlen ist d7—d5:

5. . . . . d7—d5.  
6. e4 n. d5. Dd8 n. d5.

Etwas stärker wäre

hier vielleicht Sg8—f6.

7. Sb1—c3. Dd5—e5†  
8. Dd1—e2. f7—f6.  
9. De2 n. e5† f6 n. e5.  
10. Lf1—c4. Sg8—h6.  
11. d2—d4. e5 n. d4.  
12. Sc3—b5. Sb8—a6.  
13. Lc1 n. f4. Lf8—b4†  
14. c2—c3. d4 n. c3.  
15. b2 n. c3. Lb4—a5.  
16. 0—0—0 und muss gewinnen.

Weiss. Schwarz.  
6. Lf1—c4. Sg8—h6.  
7. d2—d4. f7—f6.  
8. Lc1 n. f4. f6 n. g5.  
9. h4 n. g5. Sh6—f7.

Geht der Springer  
nach g8, so antwortet Weiss 10) Lf4—e5.

10. g5—g6. Sf7—d6.  
11. Lf4 n. d6. c7 n. d6.

Auf Lf8 n. d6, folgt  
12) g6—g7.

12. Lc4—f7† Ke8—e7.  
13. 0—0.

Spielt Weiss 13) Sb1—c3, so kann sich  
Schwarz, wie folgt vertheidigen.

13. Sb1—c3. Dd8—a5.  
14. Dd1—d2. Lf8—h6.  
13. . . . . Dd8—a5.  
14. Lf7—d5. Ke7—e8.  
15. Dd1—c1. Ke8—d8.  
16. Dc1—g5† Lf8—e7.  
17. g6—g7 und Weiss gewinnt.

## Das Gambit des Kieseritzki.

Bei Weitem sicherer, als das Gambit des Allgaier, in dem der Anziehende genöthigt wird, den Königsspringer ohne genügende Entschädigung durch eine nachhaltige Besserung der Position preiszugeben, ist das Gambit des Kieseritzki, in welchem der Königsspringer im 5. Zuge sich nach e5 begibt.

## Erstes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	4. h2—h4.	g5—g4.
2. f2—f4.	e5 n. f4.	5. Sf3—e5.	
3. Sg1—f3.	g7—g5.		



5. . . . . h7—h5.

Dieser Vertheidigungszug ist gut, jedoch mindestens ebenso stark ist 5) Sg8—f6 (3. Spiel). Schwarz kann auch mit folgender Vertheidigung das Spiel fortsetzen:

5. . . . .	d7—d6.
6. Se5 n. g4.	Lf8—e7.
7. d2—d4.	Le7 n. h4†
8. Sg4—f2.	Dd8—g5.

Schwarz kann hier auch vortheilhaft 8) Lh4—g3 spielen.

9. Dd1—f3.	Lh4—g3.
------------	---------

10. Sb1—c3. Sg8—f6.  
Auf 10) Lc8—g4 würde Weiss 11) Df3 n. g3 spielen.

11. Lc1—d2.

Die Spiele stehen gleich, wenn jedoch statt des letzten Zuges 11) Lf1—d3 geschieht, so hat Schwarz das bessere Spiel mit Th8—g8 und später im richtigen Augenblick mit Lc8—g4.

6. Lf1—c4.	Sg8—h6.
------------	---------

Der Bauer kann ausserdem auch mit Th8—h7 gedeckt werden. Siehe das nächste Spiel.

7. d2—d4.	d7—d6.
8. Se5—d3.	f4—f3.

Weiss.                      Schwarz.  
Ohne guten Erfolg wäre auch:  
8. Lf1—c4†                      d7—d5.  
9. Dg4 n. f4.                      Lf8—d6      und  
Schwarz hat das bei Weitem bessere  
Spiel.

8. . . . . Lf8—d6.  
Dieser Zug, der sonst  
sehr nachtheilig zu sein pflegt, weil er den  
d-Bauer aufhält, und daher die Entwick-  
lung des ganzen Flügels behindert, ist in  
dieser Stellung der beste, den Schwarz zu  
seiner Vertheidigung machen kann. Der  
Angriff ist durch ihn gelähmt und Schwarz  
hat das bessere Spiel.

9. Lf1—c4†  
Wenn Weiss 9) e4—e5 spielt, so nimmt  
Schwarz mit dem Läufer diesen Bauer.  
Auf Df4—f2 antwortet Schwarz Kf7—g7,

Weiss.                      Schwarz.  
um später den Thurm h8 nach f8 zu brin-  
gen. Nach 9) Df4—f3, kann Schwarz, wie  
folgt, verfahren:

9. Df4—f3.                      Sb8—c6.  
10. c2—c3.                      Sc6—e5.  
11. Df3—f2.                      Se5—g4.  
12. Df2—f3.                      Dd8—e7.  
13. d2—d3.                      De7—e5      und  
Schwarz hat das bessere Spiel.

9. . . . . Kf7—g7.  
10. Df4—f5.  
Auf 10) Df4—f2 antwortet Schwarz  
10) Th8—f8 und auf 10) Df4—f3, Sb8—  
c6, wie zuvor.

10. . . . . Ld6—g3†  
11. Ke1—f1.                      Th8—f8      und  
muss gewinnen.

## Zweites Spiel.

Weiss.                      Schwarz.  
1. e2—e4.                      e7—e5.  
2. f2—f4.                      e5 n. f4.  
3. Sg1—f3.                      g7—g5.  
4. h2—h4.                      g5—g4.  
5. Sf3—g5.                      h7—h5.

Dieser Zug ist bei  
Weitem nicht so stark, wie h7—h6, denn  
jetzt nimmt der Springer auf g5 eine sehr  
feste und drohende Stellung ein, aus der es,  
ihn zu vertreiben, schwer ist. Ebenso wenig  
zu empfehlen ist d7—d5:

5. . . . . d7—d5.  
6. e4 n. d5.                      Dd8 n. d5.

Etwas stärker wäre  
hier vielleicht Sg8—f6.

7. Sb1—c3.                      Dd5—e5†  
8. Dd1—e2.                      f7—f6.  
9. De2 n. e5†                      f6 n. e5.  
10. Lf1—c4.                      Sg8—h6.  
11. d2—d4.                      e5 n. d4.  
12. Sc3—b5.                      Sb8—a6.  
13. Lc1 n. f4.                      Lf8—b4†  
14. c2—c3.                      d4 n. c3.  
15. b2 n. c3.                      Lb4—a5.  
16. 0—0—0 und muss gewinnen.

Weiss.                      Schwarz.  
6. Lf1—c4.                      Sg8—h6.  
7. d2—d4.                      f7—f6.  
8. Lc1 n. f4.                      f6 n. g5.  
9. h4 n. g5.                      Sh6—f7.  
Geht der Springer  
nach g8, so antwortet Weiss 10) Lf4—e5.

10. g5—g6.                      Sf7—d6.  
11. Lf4 n. d6.                      e7 n. d6.  
Auf Lf8 n. d6, folgt  
12) g6—g7.

12. Lc4—f7†                      Ke8—e7.  
13. 0—0.

Spielt Weiss 13) Sb1—c3, so kann sich  
Schwarz, wie folgt vertheidigen.

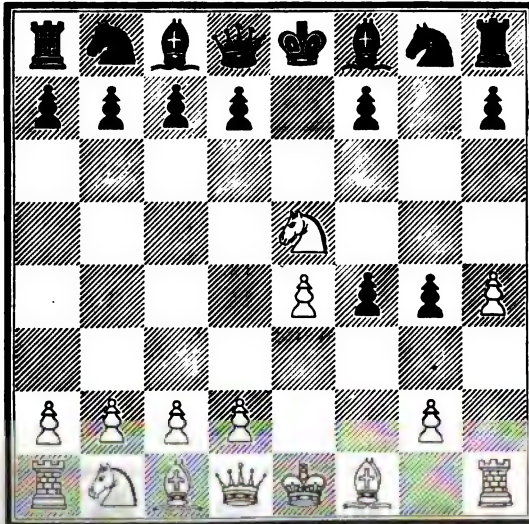
13. Sb1—c3.                      Dd8—ab.  
14. Dd1—d2.                      Lf8—h6.  
13. . . . . Dd8—a5.  
14. Lf7—d5.                      Ke7—e8.  
15. Dd1—c1.                      Ke8—d8.  
16. Dc1—g5†                      Lf8—e7.  
17. g6—g7 und Weiss

## Das Gambit des Kieseritzki.

Bei Weitem sicherer, als das Gambit des Allgaier, in dem der Anziehende genöthigt wird, den Königsspringer ohne genügende Entschädigung durch eine nachhaltige Besserung der Position preiszugeben, ist das Gambit des Kieseritzki, in welchem der Königsspringer im 5. Zuge sich nach e5 begibt.

### Erstes Spiel.

- | Weiss.     | Schwarz.  | Weiss.     | Schwarz. |
|------------|-----------|------------|----------|
| 1. e2—e4.  | e7—e5.    | 4. h2—h4.  | g5—g4.   |
| 2. f2—f4.  | e5 n. f4. | 5. Sf3—e5. |          |
| 3. Sg1—f3. | g7—g5.    |            |          |



5. ....

h7—h5.

Dieser Vertheidigungs-  
zug ist gut, jedoch mindestens ebenso stark  
ist 5) Sg8—f6 (3. Spiel). Schwarz kann  
auch mit folgender Vertheidigung das Spiel  
fortsetzen:

5. ....

d7—d6.

6. Se5 n. g4.

Lf8—e7.

7. d2—d4.

Le7 n. h4†

8. Sg4—f2.

Dd8—g5.

Schwarz kann

auch vorthailhaft 8) Lh4—g3 spielen

9. Dd1—f3.

Lh4—g3

10. Sb1—c3.

Sg8—f6.

Auf 10) Le8—g4 würde Weiss 11) Df3  
n. g3 spielen.

11. Le1—d2.

Die Spiele stehen h, wenn jedoch  
statt des letzten Zuges 11) Df3 geschieht,  
so hat Schwarz 12) Th8  
—g8 n. g5 einen Blick  
mit

ausser-  
werden.

## Sechste Partie.

Donaldson.

Weiss.

1. e2—e4.
2. f2—f4.
3. Sg1—f3.
4. h2—h4.
5. Sf3—e5.
6. Lf1—c4.
7. d2—d4.

Kienenthal.

Schwarz.

- e7—e5.
- e5 n. f4.
- g7—g5.
- g5—g4.
- h7—h5.
- Sg8—h6.
- d7—d6.

Weiss.

8. Se5—d3.
9. g2 n. f3.
10. Lc1—e3.
11. Ke1—d2.
12. Dd1 n. f3.
13. Df3—f4.

Schwarz.

- f4—f3.
- Lf8—e7.
- Le7 n. h4 †
- g4 n. f3.
- Lc8—g4.

In dieser Stellung sind die Spiele ungefähr gleich.



13. . . . . .
14. Sb1—c3.
15. Ta1—f1.
16. Sc3—d5.
17. Sd5—f6 †
18. Df4 n. f6.
19. Tf1 n. f6.

- Th8—h7.
- Sb8—d7.
- Sd7—f8.
- Sf8—e6.
- Lh4 n. f6.
- Dd8 n. f6.
- Sh6—g8.

20. Tf6—f2.
21. Sd3—f4.
22. Lc4 n. e6.
23. Sf4—g6 †
24. Sg6—f8 †
25. Tf2 n. f8 und gewinnt.

- Ke8—e7.
- c7—c6.
- f7 n. e6.
- Ke7—d7.
- Ta8 n. f8.

## Siebente Partie.

Kieseritzki.

Weiss.

1. e2—e4.
2. f2—f4.
3. Sg1—f3.
4. h2—h4.
5. Sf3—e5.

Calvi.

Schwarz.

- e7—e5
- e5 n. f4.
- g7—g5.
- g5—g4.
- h7—h5.

Weiss.

6. Lf1—c4.
7. d2—d4.

Schwarz.

- Th8—h7.
- d7—d6.

Schwarz würde hier besser mit dem Bauer f4—f3 gehen, denn nach d7—d6 könnte Weiss auf f7 Springer und Läufer gegen Thurm und Bauer geben,

Weiss.  
und nachträglich mit dem Läufer e1 den Bauer f4 nehmen.

8. Se5—d3.

Schwarz.  
f4—f3.

9. g2 n. f3.

c7—c6.

Lf8—e7 der stärkere Zug.  
An dieser Stelle ist

10. Sd3—f4.

Sg8—e7.

Schwarz beabsichtigt mit Bauer d6—d5 das Centrum des Weissen zu sprengen.

11. Sb1—c3.

Sb8—d7.

12. Ke1—f2.

Th7—h8.

Der Thurm, der seinen Zweck, den Bauer f7 zu decken, erfüllt hat, kehrt auf seinen ursprünglichen Platz, der ihm mehr Sicherheit und Verwendung für sein Spiel verspricht, zurück.

13. Dd1—d3.

Es scheint, als ob Weiss jetzt sowohl, wie im vorigen Zuge mit dem Bauer f3 den Bauer g4 hätte schlagen können; denn geschieht Sd7—b6, so zieht sich der Läufer nach e2 zurück und Weiss hat einen Bauer gewonnen.

13. . . . .

Lf8—g7.

Schwarz droht mit c6—c5 sein Spiel vorthellhaft zu entwickeln.

14. Lc1—d2.

Ke8—f8.

Schwarz entfernt seinen König

Weiss.  
von der Mittellinie, um den etwaigen Angriffen eines Thurms auf e1 zuvor zu kommen.

15. Ta1—e1.

Schwarz.  
Dd8—b6.

16. Ld2—e3.

Db6—c7.

17. Lc4—e6.

b7—b5.

Schwarz würde hier besser, mit Sd7—b6 antworten.

18. b2—b4.

Sd7—b6.

19. Le7—b3.

a7—a5.

20. a2—a3.

a5—a4.

21. Lb3—a2.

Lc8—b7.

22. e4—e5.

d6—d5.

23. e5—e6.

Lb7—c8.

24. Le3—c1.

Dc7—d6.

25. e6 n. f7.

Kf8 n. f7.

Hier hätte Schwarz besser Lc8—f3 gespielt.

26. Sc3—e4.

Dd6—c7.

27. Se4—g5†

Kf7—g8.

28. Te1 n. e7.

Dc7 n. e7.

29. Th1—e1.

De7—f6.

30. Te1—e8†

Lg7—f8.

31. Sf4—g6.

Lc8—f5.

32. Dd3 n. f5.

Df6 n. f5.

33. Sg6—e7†

Kg8—g7.

34. Se7 n. f5†

Kg7—f6.





Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
	Schwarz musste statt	36. La2—b1 und sagt im nächsten	
dessen nach g8 zurückkehren.		Zuge matt.	
35. Te8—e6†	Kf6 n. f5.		

## Achte Partie.

Mengedieu.	Anderssen.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. e2—e4.	e7—e5.	11. Df4—e3.	d5—d4.
2. f2—f4.	e5 n. f4.	12. De3—f2.	Sb8—d7.
3. Sg1—f3.	g7—g5.	13. Lf1—c4.	Sd7—e5.
4. h2—h4.	g5—g4.	14. Lc1—g5.	Dd8—d7.
5. Sf3—e5.	Sg8—f6.	15. Sb1—d2.	f7—f6.
6. Se5 n. g4.	Sf6 n. e4.		Schwarz giebt den
7. Dd1—f3.	d7—d5.		Bauer, um den Thurm h8 vorthailhaft in's
8. d2—d3.	h7—h5.		Spiel zu bringen. Das Opfer des Bauern
9. d3 n. e4.	Lc8 n. g4.	16. Df2 n. f6.	ist nur ein scheinbares.
10. Df3 n. f4.	Lf8—d6.		Wie man bald ersieht, geht durch diesen
			Zug die Dame verloren.



Jedenfalls wäre Lg5—f4 der beste Zug; hiermit hätte jedoch Schwarz seinen Zweck, nach der langen Seite zu rochiren, woran ihn vorher der weisse Läufer verhinderte, vollkommen erreicht. Auf Lg5 n. f6 wäre gefolgt Th8—f8 und später Ld6—e7, womit der Läufer f6 verloren ginge. Der Zug f7—f6 ist also gerechtfertigt.

16. . . . .	Se5—d3†
	Mittelst dieses feinen
Zuges erobert Schwarz die Dame gegen	
einen Thurm und eine kleine Figur.	
17. Lc4 n. d3.	Ld6—g3†
18. Ke1—f1.	Th8—f8.
19. e4—e5.	Tf8 n. f6†



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
20. Lg5 n. f6.	Dd7—f7.	n. e5. 25) Lf6 n. e5, Dg4 n. g2† und gewinnt.	
21. Ld3—c4.	Df7—g6.		
22. Lc4—d3.	Lg4—f5.	24. Ld3 n. f5.	Dg6 n. g2†
23. Kf1—e2.	Lg3 n. e5.	25. Ke2—d3.	Dg2—g3†
Hier hätte Schwarz mit der Dame auf g4 erst Schach bieten sollen, dann geschah am besten 24) Sd2—f3 (auf Ke2—f1 wäre Lf5 n. d8 und dann Dg4—f4† mit sicherem Gewinn gefolgt) Lg3		26. Kd3—c4.	b7—b5†
		27. Kc4—c5.	Le5 n. f6.
		28. Ta1—e1†	Ke8—f8.
		29. Te1—e6.	



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
Das Spiel hat sich jetzt für Weiss günstiger gestaltet, da dem weissen König, trotz seiner vorgerückten Position, nicht recht beizukommen ist.		35. Se4 n. f6.	Tb6 n. e6.
29. . . . .	Lf6—e7†	36. Lf5 n. e6.	Kf8—e7†
30. Kc5—c6.	Ta8—b8.	37. Le6—g8.	c7—c5.
31. Th1—f1.	Tb8—b6†	38. Sf6—d5†	Ke7—d6.
32. Kc6—d7.	Le7—f6.	39. Tf1—f6†	Kd6—e5.
Hier hätte wohl Tb6—d6† das Spiel zu Gunsten des Schwarzen entschieden.		40. Tf6—g6.	c5—c4.
33. Sd2—e4.	Dg3—g7†	41. Sd5—c7.	d4—d3.
34. Kd7—c8.	Dg7—h8.	42. Tg6—e6†. Sehr wohl berechnet. Auf Ke5—f4 geht die Dame verloren, auf Ke5—d4 folgt c2—c3† und dann Te6—c6 Matt. Schwarz giebt die Partie auf.	
Der hiermit vorbereitete Abzug führt zu Nichts.			

## Neunte Partie.

Meißig.	Anderssen.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. e2—e4.	e7—e5.	13. Sb1—c3.	
2. f2—f4.	e5 n. f4.	Auf Th1 n. h5 folgt Sg8—f6 und e4†.	
3. Sg1—f3.	g7—g5.	13. . . . .	Lh6—g7.
4. h2—h4.	g5—g4.	14. f4—f5.	Sb8—c6.
5. Sf3—e5.	h7—h5.	15. Dd1—g1.	Lc8—d7.
6. Lf1—c4.	Th8—h7.	16. Ta1—e1.	Sc6—a5.
7. d2—d4.	f4—f3.	17. Lc4—b3.	Sa5 n. b3†
8. g2 n. f3.	d7—d6.	18. a2 n. b3.	Ld7—c6.
9. Se5—d3.	Lf8—e7.	19. Sd3—f4.	Sg8—f6.
10. Lc1—e3.	Le7 n. h4†	20. Kd2—c1.	Lg7—h6.
11. Ke1—d2.	Lh4—g5.	21. e4—e5.	
12. f3—f4.	Lg5—h6.	Hiermit giebt Weiss die Qualität zur Verstärkung des Angriffs.	



Weiss.	Schwarz.
21. . . . .	Lc6 n. h1.
22. e5 n. f6.	Lh1—f3.
23. Sf4—d5.	Ke8—f8.
	Schlecht wäre Lh6 n.
e3† wegen 24) Dg1 n. e3 und 25) De3—g5.	
24. Le3 n. h6†	Th7 n. h6.
25. Dg1—e3.	Th6 n. f6.
26. De3—g5.	

Dieser Zug, als Fortsetzung der trefflichen Opferungscombination, entscheidet zu Gunsten des weissen Spiels.



Weiss.

Schwarz.

Weiss.

Schwarz.

- |                |            |                         |            |
|----------------|------------|-------------------------|------------|
| 26. . . . .    | Tf6—g6.    | 39. Sg5 n. h3.          | Td5—h5.    |
| 27. Dg5 n. d8† | Ta8 n. d8. | 40. Te4—f4.             | Kg8—g7.    |
| 28. f5 n. g6.  | f7 n. g6.  | 41. Kd2—d3.             | a7—a6.     |
| 29. Sd5 n. c7. | Kf8—g8.    | 42. Kd3—e4.             | Th5—b5.    |
| 30. Sc7—e6.    | Td8—e8.    | 43. Tf4 n. h4.          | Tb5 n. b3. |
| 31. Kc1—d2.    | h5—h4.     | 44. Th4—g4.             | Kg7—h6.    |
| 32. Se6—g5.    | Te8—f8.    | 45. Sh3—f4.             | g6—g5.     |
| 33. Sc3—e4.    | d6—d5.     | 46. Sf4—d8.             | Kh6—h5.    |
| 34. Se4—f2.    | g4—g3.     | 47. Tg4 n. g3.          | Kh5—h4.    |
| 35. Sf2—h3.    | Lf3—g4.    | 48. Tg3—g1.             | g5—g4.     |
| 36. c2—c4.     | Tf8—f5.    | 49. d4—d5.              | Tb3—b6.    |
| 37. c4 n. d5.  | Tf5 n. d5. | 50. Ke4—e5 und gewinnt. |            |
| 38. Te1—e4.    | Lg4 n. h3. |                         |            |

## Zehnte Partie.

Sarruth.

Könenthal.

Weiss.

Schwarz.

- | Weiss.        | Schwarz.  | Weiss.   | Schwarz.   |
|---------------|-----------|--|------------|
| 1. e2—e4.     | e7—e5.    | 10. 0—0.   |            |
| 2. f2—f4.     | e5 n. f4. | Dieser Zug führt die folgenden Verlegenheiten des weissen Spiels herbei. |            |
| 3. Sg1—f3.    | g7—g5.    | 10. . . . .  | Sh5 n. f4. |
| 4. h2—h4.     | g5—g4.    | 11. Tf1 n. f4.   | f7—f6.     |
| 5. Sf3—e5.    | Sg8—f6.   | 12. g2—g3.   | f6 n. e5.  |
| 6. Lf1—c4.    | d7—d5.    | 13. d4 n. e5.  | Ld6 n. e5. |
| 7. e4 n. d5.  | Lf8—d6.   | 14. Tf4—e4.  |            |
| 8. d2—d4.     | Dd8—e7.   |  |            |
| 9. Lc1 n. f4. | Sf6—h5.   |  |            |

Weiss hat jetzt eine Figur weniger und keinen Angriff der diesen Verlust ausgleicht.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
14. . . . .	Lc8—f5.	27. a5—a6.	Kc8—d7.
15. Te4—e2.	Sb8—d7.	28. Da7—b6.	Le7—c5.
16. Sb1—d2.	O—O—O.	29. Db6 n. c7 †	Kd7 n. c7.
17. Kg1—g2.	De7—g7.	30. b2—b4.	Tf8 n. f1.
18. c2—c3.	Sd7—b6.	31. Kg2 n. f1.	Td8—f8 †
19. a2—a4.	Sb6 n. d5.	32. Kf1—e2.	Lc5—d6.
20. Dd1—e1.	Le5—f6.	33. a6 n. b7.	Ld6 n. g3.
21. De1—f2.	Lf5—g6.	34. Sd2—b3.	Tf8—e8.
22. Df2 n. a7.	c7—c6.	35. Te6 n. e8.	Lg6 n. e8.
23. a4—a5.	Dg7—c7.	36. Sb3—c5.	Lg3 n. h4.
24. Ta1—f1.	Th8—f8.	37. Ke2—e3.	Lh4—f6.
25. Lc4 n. d5.	c6 n. d5.		
26. Te2—e6.	Lf6—e7.		

Weiss giebt die Partie auf.

### Elfte Partie.

Erkel.	Sjén.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. e2—e4.	e7—e5.	9. Lc4—b5 †	Ke8—f8.
2. f2—f4.	e5 n. f4.	10. Sb1—c3.	a7—a6.
3. Sg1—f3.	g7—g5.	11. Lb5—d3.	Dd8—e7.
4. h2—h4.	g5—g4.	12. O—O.	Ld6 n. e5.
5. Sf3—e5.	Sg8—f6.	13. d4 n. e5.	De7 n. e5.
6. Lf1—c4.	d7—d5.	14. Sc3—e2.	f4—f3.
7. e4 n. d5.	Lf8—d6.	15. Lc1—h6 †	Kf8—g8.
8. d2—d4.	Sf6—h5.	16. g2 n. f3.	Sh5—g3.

Die Stellung ist jetzt

für Weiss sehr vortheilhaft.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
17. Tf1—f2.	Lc8—d7.	24. Dd2—c3.	Th8—g8.
18. Dd1—d2.	f7—f6.	25. Te1—e5.	Sb8—a6.
19. Ta1—e1.	Kg8—f7.	26. Ld3 n. f5.	Dd6—c5 †
20. Se2 n. g3.	De5 n. g3 †	27. Dc3 n. c5.	Sa6 n. c5.
21. Tf2—g2.	Dg3—d6.	28. Lf5 n. h7.	Ta8—e8.
22. f3 n. g4.	a6—a5.	29. Tg2—f2 †	
23. g4—g5.	f6—f5.		und gewinnt.

## Zwölfte Partie.

Schweiz.	Mongredien.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. e2—e4.	e7—e5.	12. Lf4—h6.	Sh5—g3.
2. f2—f4.	e5 n. f4.	13. De2—e3.	Sg3—f5.
3. Sg1—f3.	g7—g5.	14. Tf1 n. f5.	Lc8 n. f5.
4. h2—h4.	g5—g4.	15. Lh6 n. f8.	Kg8 n. f8.
5. Sf3—e5.	Sg8—f6.	16. g2—g3.	Dh4—h5.
6. Lf1—c4.	d7—d5.	17. Sb1—d2.	f7—f6.
7. e4 n. d5.	Lf8—d6.	18. Ta1—f1.	(Ein schlechter Zug.) Kf8—g7.
8. d2—d4.	Dd8—e7.	19. Se5—d3.	Sb8—d7.
	Stärker ist Sf6—h5.	20. Sd3—f4.	Ld6 n. f4.
9. Lc1 n. f4.	Sf6—h5.	21. De3 n. f4.	Kg7—g6.
10. 0—0.	De7 n. h4.	22. Df4 n. c7.	Ta8—e8.
	Viel besser wäre Sh5 n.	23. Tf1 n. f5.	Kg6 n. f5.
f4 und dann f7—f6.		24. Lc4—d3 †	Kf5—g5.
11. Dd1—e2.	0—0.	25. Dc7—f4 † und Matt.	



## Dreizehnte Partie.

Anderßen.	Gründfeld.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. e2—e4.	c7—c5.	15. Se5 n. f3.	Sb8—d7.
2. f2—f4.	e5 n. f4.	16. Sf3—h4.	Sh5 n. g4.
3. Sg1—f3.	g7—g5.	17. Lc4—b5.	Te8 n. e1 †
4. h2—h4.	g5—g4.	18. Ta1 n. e1.	Sd7—f8.
5. Sf3—e5.	Sg8—f6.	19. Kg1—f2.	Lf5 n. c2.
6. Lf1—c4.	d7—d5.	20. Te1—g1.	Sg3—e4 †
7. e4 n. d5.	Lf8—d6.	21. Kf2—e3.	
8. d2—d4.	Sf6—h5.	Besser wäre hier Sc3 n. e4.	
9. 0—0.	Dd8 n. h4.	21. . . . .	Se4 n. c3.
10. Dd1—e1.	Dh4 n. e1.	22. Tg1 n. g4 †	Sf8—g6.
11. Tf1—e1.	0—0.	23. b2 n. c3.	a7—a6.
12. Sb1—c3.	Lc8—f5.	24. Lb5—d3.	Ta8—e8 †
13. g2—g3.	f4—f3.	25. Ke3—d2.	Lc2 n. d3.
14. Lc1—h6.	Tf8—c8.	26. Kd2 n. d3.	b7—b5.

Mit diesem Zuge verliert Schwarz einen Bauer.

Schwarz hat jetzt einen Bauer mehr bei besserer Stellung, die er geschickt ausbeutet.



27. Sh4—f5.	f7—f6.	33. Lh6—d2.	Te8—b8.
28. Tg4—g1.	Kg8—f7.	34. a4 n. b5.	a6 n. b5.
29. Tg1—f1.	Sg6—e7.	35. Kd3—e4.	f6—f5 †
30. Sf5 n. e7.	Ld6 n. e7.	36. Ke4—f3.	Tb8—b6.
31. Tf1—b1.	Le7—d6.		
32. a2—a4.	Kf7—g6.		

Um c3—c4 zu verhindern.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
37. Ld2—f4.	Ld6 n. f4.	40. . . . .	b4—b3.
38. Kf3 n. f4.	Kg6—f6.	41. Th1—h6 †	Kf6—g7.
39. Tb1—h1.	b5—b4.	42. Th6 n. b6.	c7 n. b6.
40. c3—c4.		43. d5—d6.	Kg7—f7.
Auf c3 n. b4 behält Schwarz einen Bauer übrig und gewinnt.		44. c4—c5.	b3—b2.
		Aufgegeben.	

## Vierzehnte Partie.

Anderssen.	Girshfeld.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. e2—e4.	e7—e5.	10. Dd1—e1.	Dh4 n. e1.
2. f2—f4.	e5 n. f4.	11. Tf1 n. e1.	0—0.
3. Sg1—f3.	g7—g5.	12. Sb1—c3.	Lc8—f5.
4. h2—h4.	g5—g4.	13. Lc4—b3.	Sb8—d7.
5. Sf3—e5.	Sg8—f6.	14. Kg1—f2.	Ta8—e8.
6. Lf1—c4.	d7—d5.	15. Te1—h1.	Sd7—f6.
7. e4 n. d5.	Lf8—d6.	16. g2—g3.	
8. d2—d4.	Sf6—h5.	Die missliche Stellung des Weissen wird durch diesen Zug nicht gebessert.	
9. 0—0.	Dd8 n. h4.		



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
16. . . . .	f4 n. g3 †	18. d4 n. e5.	Te8 n. e5.
17. Kf2—g2.	Ld6 n. e5.	19. Lc1—h6.	Tf8—e8.



	Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
20.	Lb3—a4.	Te8—e7.	23.	La4—b5.
21.	Lh6—g5.	Lf5—e4†	24.	Kg2 n. g3.
22.	Sc3 n. e4.	Te5 n. e4.		Aufgegeben.

## Fünfzehnte Partie.

	Anderßen.	Sirsdelfd.	Weiss.	Schwarz.
	Weiss.	Schwarz.		
1.	e2—e4.	e7—e5.	6.	Lf1—c4.
2.	f2—f4.	e5 n. f4.	7.	e4 n. d5.
3.	Sg1—f3.	g7—g5.	8.	d2—d4.
4.	h2—h4.	g5—g4.	9.	Lc4—b5†
5.	Sf3—e5.	Sg8—f6.	10.	Sb1—c3.



	Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
11.	Th1—h2.		18.	Lc1—d2.
Besser ist hier wohl 11) Th1—g1. (Siehe die Spiele.)				
11.	.....	Dd8—f6.	18.	.....
12.	Sc3—e2.	Sg3 n. e2.	19.	Ta1—d1.
13.	Dd1 n. e2.	a7—a6.	20.	Ld2—c1.
14.	Lb5—d3.	Sb8—d7.	21.	Lc1—b2.
15.	Se5 n. g4.	Df6 n. d4.	22.	De2—f2.
16.	Th2—h1.	Sd7—f6.	23.	Ke1—d2.
17.	Sg4 n. f6.	Dd4 n. f6.	24.	Th1 n. d1.
				Df6 n. b2.
				Db2—g7.
				Lc8—g4.
				Dg7—g8.
				Ta8—e8†
				Lg4 n. d1.
				h7—h5.

Ein Versehen, das mindestens einen Bauer kostet. Auch die nächsten Züge des Weissen sind mehr gekünstelt, als richtig.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
25. Lb2—f6.	Th8—h6.	30. Dd4—b4 †	Kf8—g8.
26. Lf6—g5.	Dg8—g7.	31. Db4 n. b7.	Dg6—e4.
27. c2—c3.	Th6—g6.	32. Db7—c6.	Te8—b8.
28. Ld3 n. g6.	Dg7 n. g6.	Aufgegeben.	
29. Df2—d4.	Ld6—e5.		

## Sechszehnte Partie.

Manzt.	Stirnsfeld.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. e2—e4.	e7—e5.	10. Sb1—c3.	Sh5—g3.
2. f2—f4.	e5 n. f4.	11. Th1—g1.	Dd8—f6.
3. Sg1—f3.	g7—g5.	12. Sc3—e2.	Sg3 n. e2.
4. h2—h4.	g5—g4.	13. Dd1 n. e2.	h7—h5.
5. Sf3—e5.	Sg8—f6.	14. Tg1—h1.	a7—a6.
6. Lf1—c4.	d7—d5.	15. Lb5—a4.	b7—b5.
7. e4 n. d5.	Lf8—d6.	16. La4—b3.	Kf8—g7.
8. d2—d4.	Sf6—h5.	17. Lc1—d2.	Th8—e8.
9. Lc4—b5 †	Ke8—f8.	18. 0—0—0.	



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
Auf 18) Ld2—c3 geschah b5—b4.		20. Sd7 n. f6.	Kg7 n. f6.
18. . . . .	Sb8—d7.	21. Td1—f1.	Kf6—f5.
19. Se5 n. d7.	Te8 n. e2.	22. g2—g3.	f4—f3.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
23. Th1—g1.	Kf5 n. g6.	27. Kc1—d1.	Te2 n. d2 †
24. c2—c3.	Lc8—f5.	Dieses Opfer der	
25. Lb3—c2.	Ta8—e8.	Qualität ist wohl begründet, wie sich dem-	
26. Lc2 n. f5 †	Kg6 n. f5.	nächst ergibt.	



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
28. Kd1 n. d2.	Te8—e2 †	34. Te1—d1.	Ld6 n. g3.
29. Kd2—c1.	Kf5—e4.	Auf 34) f3—f4 wäre 35) Kd2—e2 gefolgt.	
30. Tf1—e1.	Ke4—e3.	35. b2—b3.	Lg3—f4 †
31. Kc1—d1.	Te2 n. e1 †	36. Kd2—d3.	g4—g3.
32. Tg1 n. e1 †	Ke3—f2.	37. c3—c4.	Kg2—f2.
33. Kd1—d2.	Kf2—g2.	38. c4—c5.	g3—g2.
		Aufgegeben.	

## Siebenzehnte Partie.

Sitzschfeld.	Maget.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. e2—e4.	e7—e5.	7. e4 n. d5.	Lf8—d6.
2. f2—f4.	e5 n. f4.	8. d2—d4.	Sf6—h5.
3. Sg1—f3.	g7—g5.	9. Lc4—b5 †.	Ke8—f8.
4. h2—h4.	g5—g4.	10. Sb1—c3.	Sh5—g3.
5. Sf3—e5.	Sg8—f6.	11. Th1—g1.	Dd8 n. h4.
6. Lf1—c4.	d7—d5.	12. Lc1 n. f4.	Sg3—h5 †



Weiss.

Schwarz.

Weiss.

Schwarz.

- |  |         |               |            |
|--|---------|---------------|------------|
| 13. g2—g3.<br>Besser scheint Dh4—e7 zu sein. | Dh4—h2. | 20. 0—0—0.    | Ld6 n. e5. |
| 14. Lf4—h6†                                  | Sh5—g7. | 21. d4 n. e5. | Sd7 n. e5. |
| 15. Lh6—e3.                                  | h7—h5.  | 22. Le3—c5†   | Kf8—e8.    |
| 16. Dd1—d3.                                  | Lc8—f5. | 23. Se4—f6†   | Ke8—d8.    |
| 17. Sc3—e4.                                  | a7—a6.  | 24. Dd3—e3.   | Se5—g6.    |
| 18. Lb5—a4.                                  | b7—b5.  | 25. d5—d6.    | c7—c6.     |
| 19. La4—b3.                                  | Sb8—d7. | 26. d6—d7.    | Kd8—c7.    |





Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
27. Lc5—b6 †	Kc7—b8.	31. Dc6 n. a6 †	Ka8—b8.
Auf Kc7—b7 entscheidet Lb6—a5.		32. Ld8—c7 †	Tb7 n. c7.
28. Lb6—d8.	Ta8—a7.	33. d7—d8 D †	Th8 n. d8.
Weiss kündigte Matt in 8 Zügen an.		34. Td1 n. d8 †	Tc7—c8.
29. De3—b6 †	Kb8—a8.	Zog Schwarz Lf6—c8, so folgte Sf6—d7 †.	
Auf Ta7—b7 folgte Matt in 4 Zügen.		35. Da6—b6 †	Kb8—a8.
30. Db6 n. c6 †	Ta7—b7.	36. Lb3—d5 † und Matt.	

## Achtzehnte Partie.

Anderßen.	Suble.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. e2—e4.	e7—e5.	9. Dd1—e2 †	Dd8—e7.
2. f2—f4.	e5 n. f4.	10. Sg4—f6 †	Ke8—d8.
3. Sg1—f3.	g7—g5.	11. Lf4 n. c7 †	Kd8 n. c7.
4. h2—h4.	g5—g4.	12. Sf6—d5 †	Kc7—d8.
5. Sf3—e5.	Sg8—f6.	13. Sd5 n. e7.	
6. Se5 n. e4.	Sf6 n. e4.	Weiss hat hiermit zwar die Dame gewonnen, jedoch dafür einen Thurm und zwei Figuren gegeben.	
7. d2—d3.	Se4—g3.	13. . . . .	Lf8 n. e7.
8. Lc1 n. f4.	Sg3 n. h1.		



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
14. De2—h5.	Sh1—g3.	17. Sb1—d2.	Sg3 n. f1.
15. Dh5—a5 †	b7—b6.	18. Ke1 n. f1.	Lc8—b7.
16. Da5—d5.	Sb8—c6.	19. Ta1—e1.	Th8—g8.

Weiss.  
20. Sd2—f3.  
21. Dd5—f5.

Schwarz.  
Kd8—c7.  
Ta8—e8.

Das schwarze Spiel

hat jetzt die beste Entwicklung.

22. d3—d4.  
23. Df5—f4.  
24. Te1—e3.  
25. Te3 n. e8.  
26. d4—d5.

Kc7—c8.  
Sc6—d8.  
Le7—b4.  
Tg8 n. e8.  
Lb7—a6 †

Weiss.  
27. c2—c4.  
28. b2—b3.  
29. Df4—h6.

Schwarz.  
Sd8—b7.  
Sb7—d6.

Ein Fehlzug von Weiss, es musste a2—a4 oder Kf1—g1 geschehen.

29. . . . .  
30. Sf3—d2.

Lb4—c5.

Es drohte Sd6 n. c4 und dann La6 n. c4 Schach und Matt.



30. . . . .  
31. Dh6—g5.  
32. Kf2—e2.  
33. Ke2—d1.  
34. Dg5—f6.  
35. Df6 n. f7.

Sd6—f5.  
Sf5—e8 †  
Se3 n. c4 †  
Lc5—e8.  
Sc4 n. d2.  
Te8—d8.

36. Df7 n. h7.  
37. g2—g4.  
38. Kd1—c2.  
39. Kc2—b1.  
gewinnt.

Sd2—f1.  
Kc8—b8.  
Td8—c8 †  
Le3—d4 und

### Neunzehnte Partie.

Anderer.

Weiss.

1. e2—e4.  
2. f2—f4.  
3. Sg1—f3.  
4. h2—h4.  
5. Sf3—e5.

lange.

Schwarz.

e7—e5.  
e5 n. f4.  
g7—g5.  
g5—g4.  
d7—d6.

Weiss.

6. Se5 n. g4.  
7. Dd1—f3.  
8. Sg4—f2.  
9. d2—d3.  
10. Sb1—c3.

Schwarz.

Lf8—e7.  
Le7 n. h4 †  
Dd8—g5.  
Lh4—g3.

Bis hierher sind in dieser Spielart beiderseits die besten Züge geschehen.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
10. . . . .	Sb8—c6.	15. De3 n. f2.	Lc8—g4†
11. Sc3—e2.	Sc6—b4.	16. Lf1—e2.	Sd4 n. e2.
12. Se2 n. f4.	Sb4 n. c2†	17. Sf4 n. e2.	Dg5—b5.
13. Ke1—d1.	Sc2—d4.	18. Df2—d4.	0—0—0.

Wenn der Springer den Thurm nahm, so bekam Weiss mit Sf4—e2 ein gutes Spiel.

14. Df3—e3.

Lg3 n. f2.

Ein feiner Zug. Wenn Weiss den Thurm nimmt, so setzt ihn Schwarz mit Db5 n. d3† in wenigen Zügen matt.





Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
19. Kd1—e1.	Lg4 n. e2.	31. Ta1—a3.	
20. Ke1 n. e2.	Sg8—e7.	Der Springer b8 kann mit der Dame nicht genommen werden, weil Kc8—d7 folgen würde. Auf La7 n. b8 gewinnt Df3—f2.	
21. a2—a4.	Db5—d7.	31. . . . .	Kc8—d7.
22. Dd4—f2.	f7—f5.	32. Ta3—b3.	Th8—g8.
23. Df2 n. a7.	Se7—c6.	33. Da8 n. b7.	Tg8 n. g1 †
24. Da7—a8 †	Sc6—b8.	34. La7 n. g1.	Df3—f1 †
25. Lc1—e3.	f5 n. e4.	35. Kc1—d2.	Df1—e2 †
26. Le3—a7.	Dd7—g4 †	36. Kd2—c3.	Sb8—c6 und
27. Ke2—d2.	Dg4—g5 †	gewinnt.	
28. Kd2—d1.	Dg5 n. g2.		
29. Th1—g1.	Dg2—f3 †		
30. Kd1—c1.	e4 n. d8.		

### Das Gambit des Muzio.

In den beiden Vertheidigungen des Königs-Gambit, welche wir eben geprüft haben, erfolgt nach den Zügen:

e2—e4. e7—e5.  
f2—f4. e5 n. f4.  
Sg1—f3. g7—g5.  
Lf1—c4. g5—g4.

Sf3—e5, und es stellt sich heraus, dass hiermit Schwarz Gelegenheit zu einem sehr vortheilhaften Gegenangriff geboten wird. Dieser Umstand hat vermuthlich auf den Gedanken des Muzio-Gambit gebracht, in dem im Interesse des Angriffs der angegriffene Springer preisgegeben wird. Weiss kann auch, statt den Springer aufzugeben, im 5. Zuge den Läufer c4 auf f7 opfern, ein Spiel, dessen zum Schlusse des Muzio-Gambit Erwähnung geschieht (13. Spiel).

Das Spiel des Muzio ist gerade dasjenige, in dem die Rapidität und Energie der Gambitangriffe sich am glänzendsten bewährt, bei correcter Vertheidigung behält jedoch der Nachziehende den Vorthell, wie die neuesten Untersuchungen zu ergeben scheinen.

#### Erstes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	geben, in der Absicht ein Tempo zur Förderung des Angriffs zu gewinnen. Die richtigste und beste ist 5) 0—0, mit der wir uns in diesem Spiele beschäftigen. Beachtungswerth sind ausserdem 5) Sb1—c3 (12. Spiel) und 5) d2—d4 (9. Spiel.)	
2. f2—f4.	e5 n. f4.	5. 0—0.	g4 n. f3.
3. Sg1—f3.	g7—g5.		
4. Lf1—c4.	g5—g4.		

Weiss kann jetzt auf drei verschiedene Arten den Springer auf-



6. Dd1 n. f3 am besten.

Zieht Weiss 6) d2—d4, so kommt Schwarz bald in Vortheil:

- |               |         |
|---------------|---------|
| 6. d2—d4.     | d7—d5.  |
| 7. Lc4 n. d5. | Lc8—g4. |
| 8. Tf1—f2.    | c7—c6.  |
| 9. Ld5—b8.    | Lf8—g7. |
| 10. c2—c3.    | Lg7—h6. |
| 11. Sb1—d2.   | Sg8—e7. |
| 6. . . . .    | Dd8—f6. |

Nach den neuesten Untersuchungen ist Dd8—e7 der stärkere Zug (8. Spiel).

Es kann auch gespielt werden d7—d6 (7. Spiel) oder Lf8—h6 (6. Spiel). Verteidigungen die zwar nicht fehlerhaft, aber jedenfalls weniger nachdrücklich, als 6) Dd8—f6 sind. Der Plan, den Schwarz zu verfolgen hat, besteht darin, den Angriff gegen den Punkt f7 durch Deckung des Bauers f4 aufzuhalten und hierbei den Abtausch der Damen zu erzwingen, oder Zeit zur Herbeiführung anderer Hilfskräfte zu gewinnen.

7. e4—e5.

Weiss giebt mit diesem Zuge noch einen Bauer auf und zwar um die e-Linie für den Thurm zu öffnen. Man muss berücksichtigen, dass Weiss im nächsten Zuge Df6—d4† und damit den Verlust des Läufers c1 zu fürchten hat. Zieht Weiss vorbereitend 7) c2—c3, so antwortet Schwarz Sb8—c6, und folgt 8) d2—d4, so kommt Schwarz

mit Sc6 n. d4, 9) c3 n. d4, Df6 n. d4† in Vortheil. Spielt Weiss 7) d2—d8, so antwortet Schwarz Lf8—h6 und erhält den Bauer.

7. . . . . Df6 n. e5.  
Am besten. Auf Df6—f6 kommt Weiss in Vortheil:

- |  |         |
|--|---------|
| 7. . . . .                                       | Df6—f5. |
| 8. d2—d4.  | Lf8—h6. |
| 9. Sb1—c3.                                       | Sg8—e7. |
| 10. Sc3—e4 und Weiss hat ein vorzügliches Spiel. |         |

Unvortheilhaft für Schwarz ist auch 7) Df6—b6†, indem die Dame hiermit sich von den Punkten entfernt, auf denen sie zur Deckung der gefährlichsten Angriffe nothwendig ist.

8. d2—d3 am besten.

Hier kann auch b2—b3, jedoch minder gut, gespielt werden (5. Spiel).

8. . . . . Lf8—h6.  
Wenn Schwarz 8) Sb8—c6 spielt, so antwortet Weiss Lc1 n. f4 u. hat einen unwiderstehlichen Angriff. Mangelhaft wäre auch 8) Lf8—c5†, wie aus Folgendem hervorgeht:

- |  |            |
|--|------------|
| 8. . . . .                             | Lf8—c5†    |
| 9. Kg1—h1.                             | Lc5—e3.    |
| 10. Lc1 n. e3.                         | De5 n. e3. |
| 11. Df3—h5.                            | De3—e7.    |
| 12. Sb1—c3.                            | Sg8—f6.    |
| 13. Dh5—h6.                            | d7—d6.     |
| 14. Dh6 n. f4 und Weiss muss gewinnen. |            |

Die Stellung nach 8) Lf8—h6 ist folgende:



Weiss.

Schwarz.

9. Lc1—d2 am besten.

Weiss droht im nächsten Zuge die Dame mit Tf1—e1 zu erobern. Weiss kann jedoch auch das Spiel mit 9) Sb1—c3 vortheilhaft fortsetzen.

9. . . . . Sg8—e7.

Derselbe Zug würde auch erfolgen, wenn Weiss im vorigen Zuge Sb1—c3 gezogen hätte. Im letzteren Falle würde Weiss jetzt mit Lc1—d2 fortfahren und wir daher zu derselben Stellung, die das Spiel jetzt einnimmt, gelangen.

10. Sb1—c3. Sb8—c6.

Die Folgen von c7—

c6 behandelt das 2. Spiel. Es kann auch 10) 0—0 geschehen. Ein Zug, der im 4. Spiel behandelt werden wird.

11. Ta1—e1. De5—c5 †

12. Kg1—h1. Sc6—d4.

Schwarz kann auch spielen d7—d6, wie jedoch die folgenden Züge zeigen, nicht zu seinem Vortheil:

12. . . . . d7—d6.

13. Sc3—d5. Sc6—e5.

14. Te1 n. e5 d6 n. e5.

15. Ld2—b4 und Weiss muss gewinnen.

Weiss.

Schwarz.

13. Te1 n. e7 †

Ke8 n. e7.

Nimmt Schwarz den Thurm mit der Dame, so spielt Weiss, wie folgt:

13. . . . . Dc5 n. e7.

14. Df3—h5. Sd4—e6.

15. Dh5 n. h6. De7—g5.

16. Dh6 n. g5. Se6 n. g5.

17. Sc3—b5. Ke8—d8.

18. Ld2—c8 und gewinnt.

14. Sc3—d5 † Ke7—d8.

15. Df3—h5. Dc5—f8.

16. Dh5—h4 † f7—f6.

Wenn der König nach

e8 geht, so sagt Sd5 n. c7 Schachmatt.

17. Ld2 n. f4. Lh6 n. f4.

Spielt Schwarz 17) Lh6—g7, so gewinnt Weiss leicht mit 18) Lf4 n. c7 † und 19) Dh4 n. d4. Ebenso wenn 17) Sd4—f5 geschieht, antwortet Weiss 18) Lf4 n. c7 †, 19) Dh4—h5 † und 20) Sd5 n. f6.

18. Tf1 n. f4. Sd4—c6.

19. Tf4 n. f6 und gewinnt.

## Zweites Spiel.

Stellung nach dem 10. Zuge des Weissen im ersten Spiel.



Weiss.

Schwarz.

Weiss.

Schwarz.

10. . . . .

c7—c6.

ziehen, um im richtigen Augenblicke die Thürme doppeln zu können und den Angriff mit um so grösserem Nachdrucke fortzusetzen.

11. Ta1—e1.

Weiss konnte auch mit 11) Sc3—e4 das Spiel fortsetzen. Ein Zug der jedoch nicht so stark, wie der Thurmzug ist.

11. . . . .

De5—c5†

12. . . . .

d7—d5.

13. Df3—h5.

Dc5—d6.

12. Kg1—h1.

14. Lc4 n. d5.

Man könnte hier vielleicht besser Tf1—f2



Weiss.                      Schwarz.  
14. . . . . c6 n. d5.

Wenn Schwarz im 14. Zuge rochirt, so gestaltet sich das Spiel, wie folgt:

14. . . . . 0—0.  
15. Te1 n. e7. c6 n. d5. Am besten.  
[Auf 15) Dd6 n. e7 folgt 16) Dh5 n. h6, c6 n. d5; 17) Sc3 n. d5 und Weiss muss gewinnen.]

16. Sc3 n. d5. Sb8—c6.  
17. Ld2 n. f4.  
[Auf 17) Ld2—c3 bekommt Schwarz mit f7—f5 ein besseres Spiel.]

17. . . . . Lh6 n. f4.  
18. Tf1 n. f4. Dd6 n. f4.  
(Schwarz muss jetzt die Dame für einen Thurm geben, um nicht Matt zu werden.)

19. Sd5 n. f4. Sc6 n. e7.  
20. Dh5—g5† Se7—g6.  
21. Sf4—h5. f7—f5.  
22. Sh5—f4. Kg8—f7.

Die Spiele stehen gleich.

Wenn Schwarz im 14. Zuge rochirt, kann Weiss mit Vortheil den Läufer d5 nach b3 zurückziehen. Spielt aber Schwarz 14) Dd6—g6, so gestaltet sich das Spiel, wie folgt:

14. . . . . Dd6—g6.  
15. Te1 n. e7†

[Weiss kann auch spielen 15) Dh5—e5, worauf Schwarz am besten 0—0.]

15. . . . . Ke8 n. e7.  
[Geschieht 15) Ke8—d8 so folgt 16) Dh5—e5 und gewinnt.]

16. Dh5—e5† Lc8—e6.  
17. Ld5 n. e6. Lh6—g7.  
[Wenn Schwarz 17) Sb8—d7 spielt, so folgt 18) Sc3—d5† und auf c6 n. d5; 19) Ld2—b4† und hat das bessere Spiel. Spielt Schwarz 17) Dg6—g7, so antwortet Weiss De5—c5† und gewinnt. Auf 17) f7 n. e6 nimmt 18) De5—h8 und gewinnt.]

Weiss.                      Schwarz.  
18. De5—c7†  
(Es kann auch Sc3—d5† und nachher Ld2—b4† gespielt werden.)

18. . . . . Ke7—f6.  
[Wenn Schwarz mit dem Könige den Läufer nimmt, so antwortet Weiss Tf1—e1† und auf 18) Ke7—e8, folgt Le6 n. f7† und gewinnt.]

Geschieht 18) Sb8—d7, so spielt Weiss Dc7 n. d7† und nachher Tf1 n. f4† und gewinnt.]

15. Sc3 n. d5. Sb8—c6.  
16. Ld2—c3.

Es ist nicht gut 16) Ld2—b4 zu spielen, weil Schwarz Sc6 n. b4 und auf Te1 n. e7† Ke8—d8 antwortet. Ebenso ist auch nachtheilig 16) Te1 n. e7†, weil Schwarz Sc6 n. e7 spielt und auf 17) Tf1—e1, 0—0.

16. . . . . Dd6—g6.

Wenn Schwarz statt dessen 0—0 oder seinen Königsthurm bewegt, so folgt Sd5—f6† und Weiss hat das bessere Spiel. Wenn Schwarz 16) Ke8—f8 zieht, so tauscht Weiss die Springer und gewinnt nachher den Thurm h8.

17. Te1 n. e7†  
Dieser Zug ist stärker, als Dh5 n. g6.

17. . . . . Ke8—f8.  
Auf Sc6 n. e7 würde Weiss Dh5—e5 antworten.

18. Te7—e8† Kf8 n. e8.  
19. Sd5—f6† Ke8—f8.  
Ueber Ke8—d8 siehe das nächste Spiel.

20. Dh5—c5† Sc6—e7 am besten.  
Auf Kf8—g7 macht Weiss das Spiel durch Abzugsschach unentschieden.

21. Tf1—e1. Lc8—e6.  
22. Sf6—d7† Le6 n. d7.

Wenn Schwarz statt den Läufer zu nehmen, mit dem Könige



- | Weiss.   | Schwarz. | Weiss.   | Schwarz. |
|--|----------|--|----------|
| zieht, so macht Weiss durch ewiges Schach das Spiel unentschieden. |          | 24. De7 n. d7.                                       | Ta8—f8.  |
| 23. Dc5 n. e7 †  | Kf8—g8.  | 25. Dd7 n. b7 und die Spiele stehen ungefähr gleich. |          |

## Drittes Spiel.

Stellung nach dem 19. Zuge des Weissen im zweiten Spiel.



- | Weiss.                                  | Schwarz.               | Weiss.                                  | Schwarz.            |
|---|------------------------|---|---------------------|
| 19. . . . .                             | Ke8—d8.                | 24. Dd5—d6 †                            | Kb6—a5.             |
| 20. Dh5—d5 †                            | Kd8—c7 am besten.      |   | Auf 24) Kb6—b5      |
| 21. Lc3—e5 †                            | Sc6 n. e5.             | wird das Matt in drei Zügen erzwungen.  |                     |
|   | Spielt Schwarz 21) Kc7 | 25. Dd6—c5 †                            | Ka5—a6.             |
| —b6, so endet das Spiel, wie folgt:     |                        |   | Auf 25) b7—b5 folgt |
| 21. . . . .                             | Ke7—b6.                | 26) a2—a4 mit der Absicht, später die   |                     |
| 22. Dd5—b3 †                            | Kb6—a6.                | Bauern zu tauschen und mit dem Thurm    |                     |
|   | (Auf Kb6—a5 setzt      | f1 auf a1 Matt zu sagen.                |                     |
| Weiss in drei Zügen matt.)              |                        | 26. Dc5—c4 †                            | b7—b5.              |
| 22. Db2—c4 †                            | b7—b5 am besten.       |   | Spielt Schwarz Ka6  |
| 24. Dc4 n. c6 † und setzt in drei Zügen |                        | —a5, so folgt 27) a2—a4 und später b2   |                     |
| matt.                                   |                        | —b4. Spielt er 26) Ka6—b6, so folgt Sf6 |                     |
| 22. Dd5 n. e5 †                         | Kc7—c6 am besten.      | —d5 † und Matt in zwei Zügen.           |                     |
| 23. De5—d5 †                            | Kc6—b6.                | 27. Dc4—c6 †                            | Ka6—a5.             |
|   | Auf Kc6—c7 folgt       | 28. a2—a4 und das schwarze Spiel        |                     |
| Dd5—c5 † und erzwingt das Matt in drei  |                        | ist nicht mehr zu retten.               |                     |
| Zügen.                                  |                        |   |                     |

## Viertes Spiel.

Stellung nach dem 10. Zuge des Weissen im ersten Spiel.



Weiss.

Schwarz.

10. . . . . 0—0.  
Dieser Zug ist nicht  
so stark, wie c7—c6, und führt ebenfalls zu  
einem für Weiss vorteilhaften Spiele.

11. Ta1—e1. De5—c5 †  
12. Kg1—h1. Sb8—c6.

Weniger zu empfehlen  
ist 12) c7—c6 oder 12) Se7—g6.

13. Ld2 n. f4. Lh6—g7.

14. Lf4—e3. Sc6—d4.

15. Lc4 n. f7 † Kg8—h8.

16. Le3 n. d4. Lg7 n. d4.

17. Df3—e4. Se7—c6.

18. Tf1—f5.

Um die Thürme zu doppeln und später  
einen Thurm nach h5 zu ziehen.

Weiss.

Schwarz.

18. . . . . Sc6—e5.  
19. Te1—f1. d7—d5.  
20. De4—h4. Se5 n. f7.

Auf Lc8 n. f5 folgt  
Dh4—f6 Schachmatt.

21. Tf5 n. f7. Tf8 n. f7.

22. Tf1 n. f7. Lc8—f5.

Schwarz muss den  
Läufer einstellen. Züge er 22) Ld4—g7, so  
erfolgte das Matt in wenigen Zügen.

23. Tf7 n. f5. Ld4 n. c3.

23. b2 n. c3. Dc5 n. c3.

Die Spiele sind gleich.



## Fünftes Spiel.

Stellung nach dem 7. Zuge des Schwarzen im ersten Spiel.



- | Weiss.                                   | Schwarz.   | Weiss.                 | Schwarz.                                     |
|--|------------|------------------------|--|
| 8. b2—b3.                                |            | 12. Lc4 n. f7 †        | Ke8—d8.                                      |
| Dieser Zug ist sehr geistreich, aber bei |            | 13. d2—d4.             | d7—d5.                                       |
| Weitem schwächer, als 8) d2—d3.          |            | 14. Df4—h6.            | Tf8 n. f7.                                   |
| 8. . . . . De5 n. a1 am besten.          |            | 15. Tf1 n. f7.         | Lc8—d7 und                                   |
| Statt den Thurm zu nehmen, kann          |            | Schwarz muss gewinnen. |  |
| Schwarz auch spielen:                    |            | 11. . . . .            | Lc5 n. d4.                                   |
| 8. . . . .                               | Sb8—c6.    | 12. Lc4 n. f7 †        | Ke8—d8.                                      |
| 9. Sb1—c3.                               | Sc6—d4.    |                        | Wenn Weiss 12) Df3                           |
| 10. Df3—f2.                              | Lf8—c5.    |                        | n. f4 spielt, so antwortet Schwarz am besten |
| 11. Kg1—h1.                              | Sd4—e6 und |                        | Da1 n. c1, und bekommt einen Thurm und       |
| hat das bessere Spiel.                   |            |                        | drei kleine Figuren, oder beide Thürme und   |
| 9. Sb1—c3.                               | Lf8—c5 †   |                        | eine Figur für die Dame.                     |
| 10. Kg1—h1.                              | Sg8—e7.    | 13. Lc1—d2.            | Da1 n. f1.                                   |
| 11. d2—d4.                               |            | 14. Df3 n. f1.         | Th8—f8.                                      |
| Wenn Weiss den Gambitbauer nimmt, so     |            | 15. Df1 n. f4.         | Ld4 n. c3.                                   |
| folgt:                                   |            | 16. Ld2 n. c3.         | d7—d6 und                                    |
| 11. Df3 n. f4.                           | Th8—f8.    |                        | gewinnt.                                     |
| Es kann auch f7—                         |            |                        |  |
| f5 geschehen.                            |            |                        |  |

## Sechstes Spiel.

In den vorangegangenen Spielen hatte Schwarz im 6. Zuge Dd8—f6 zur Deckung des f-Bauers gezogen, eine Deckung, deren Werth darin besteht, dass Weiss den Bauer f4 ohne Abtausch der Damen nicht nehmen kann, da die

Stärke des weissen Spiels wesentlich auf den Angriffen der Dame beruht. Die Vertheidigungen 6) Lf8—h6, oder 6) d7—d6, sind weniger gut, verdienen jedoch ebenfalls erörtert zu werden. Dagegen ergeben die neusten Untersuchungen, dass 6) Dd8—c7 eine stärkere Vertheidigung, als 6) Dd8—f6 gewährt.

Stellung nach dem 6. Zuge des Weissen im ersten Spiel.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
6. . . . .	<b>Lf8—h6.</b>	8. . . . .	Sc6 n. d4.
7. d2—d4.		9. Df3—h5.	Sd4—e6.
Es kann auch 7) e4—e5 oder 7) Sb1—c3		10. Lc1 n. f4.	Lh6 n. f4.
vorteilhaft gezogen werden.		11. Tfl n. f4.	Dd8—e7.
7. . . . .	Sb8—c6.	12. Lc4 n. e6.	d7 n. e6.
8. Sb1—c3.		13. Ta1—f1 und gewinnt.	
Wenn Weiss 8) Lc1 n. f4 spielt, so ant-			
wortet Schwarz 8) Dd8—f6.			

### Siebentes Spiel.

Siehe vorstehende Stellung.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
6. . . . .	<b>d7—d6.</b>	7. d2—d4.	Lf8—h6.
Dieser Zug gewährt		8. Lc1 n. f4.	Lh6 n. f4.
nur eine sehr schwache Vertheidigung.		9. Df3 n. f4.	Dd8—e7.
Hätte Schwarz statt 7) d7—d6, d7—d5 ge-		10. Lc4 n. f7†	Ke8—d8.
zogen, so würde Weiss am besten 8) Lc4		11. c4—e5 und Weiss hat ein vor-	
n. d5 und auf c7—c6 9) Ld5 n. f7† gespielt		zügliches Spiel.	
haben.			

**Achtes Spiel.**

Siehe das letzte Diagramm.

Weiss.

Schwarz.

Weiss.

Schwarz.

6. . . . .

**Dd8—e7.**

7. d2—d4.

Diese Vertheidigung, die früher sehr üblich war, wird neuerdings, und zwar, wie es scheint, mit Recht für besser, als Dd8—f6 gehalten.

Es musste De7—c5† gedeckt werden.

7. . . . .

Sb8—c6.

8. Df3 n. f4.



Wenn hier Weiss c2—c3 spielt, so antwortet Schwarz Sc6—e5 mit Vortheil, um demnächst De7—c5† folgen zu lassen. Weiss kann auch 8) Lc1 n. f4 spielen, jedoch auch dies Spiel ist für Schwarz günstig:

8. Lc1 n. f4.

Sc6 n. d4.

9. Df3—h5.

Sd4—e6.

10. Lf4—e5.

Am besten, auf Lc4 n. e6 kommt Schwarz mit De7—c5† in Vortheil.

10. . . . .

Lf8—g7.

11. Lc4 n. e6.

De7—c5†

12. Kg1—h1.

Dc5 n. e5 und

Schwarz steht im Vortheil.

8. . . . .

Lf8—h6 am besten.

Ueber Sc6—d8 siehe d.

9. Df4 n. c7 od. a.

Lh6 n. c1.

10. Lc4 n. f7†

De7 n. f7.

11. Tf1 n. f7.

Ke8 n. f7.

12. Sb1—c3.

Lc1—e3†

13. Kg1—h1.

Le3 n. d4 und

ist im Vortheil.

a.

9. Lc4 n. f7†

Ke8—d8.

10. Df4—g3 od. c.

Lh6 n. c1.

11. Dg3—g7 od. b.

Lc1—e3†

12. Kg1—h1.

Le3 n. d4 und

gewinnt.

b.

11. Lf7 n. g8.

De7—g5 und

gewinnt.

c.

10. Df4—f2 am besten.

Lh6 n. c1.

11. Tf1 n. c1.

De7—f6.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
12. Lf7 n. g8.	Df6 n. f2†	10. Sc3—d5.	De7—d7.
13. Kg1 n. f2.	Th8 n. g8 und	11. Df4—f6.	Sg8 n. f6.
Schwarz steht besser.		12. Sd5 n. f6†	Ke8—e7.
d.		13. Sf6—d5†	Ke7—e8.
8. . . . .	Sc6—d8.	14. Sd5—f6	und giebt ewiges Schach.
9. Sb1—c3.	d7—d6.		
	Besser als c7—c6.		

## Neuntes Spiel.

## Angriff des Major Dennoep.

Wir kommen jetzt zu 5) d2—d4, also zu einer Spielart, die den Springer f3 nicht mit 5) 0—0, sondern mit diesem Zuge preisgiebt. Der Angriff, der mit dem Vorgehen des Damen-Bauers erzielt wird, ist nicht so stark, wie die Rochade und hat viele für den Nachziehenden vortheilhafte Wendungen.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	auch Lf8—d6 spielen, alsdann bekommt je-	
2. f2—f4.	e5 n. f4.	doch Weiss mit Tf1—e1† und später c2—	
3. Sg1—f3.	g7—g5.	c4 einen sehr starken Angriff.	
4. Lf1—c4.	g5—g4.	10. Lc1 n. f4.	
5. d2—d4.	g4 n. f3.	Weiss kann auch, um den d-Bauer zu	
Sehr stark ist hier:		halten, 10) Df3—e4† geben und erst im	
5. . . . .	d7—d5.	nächsten Zuge den f-Bauer nehmen.	
6. Lc4 n. d5.	c7—c6.	10. . . . .	Df6 n. d4†
7. Ld5—b3.	g4 n. f3.	11. Lf4—e3.	Dd4—h4.
8. Dd1 n. f3.	Dd8 n. d4.	12. Sb1—d2.	Lf8—d6.
9. Lc1 n. f4.	Sg8—f6 am besten.	13. Df3 n. f7†	Ke8—d8.
10. Sb1—d2.	Lc8—g4.	14. Sd2—f3 und Weiss gewinnt.	
11. Df3—g3.	Sb8—d7 und	8. Ld5—b3.	
Schwarz hat ein gutes Spiel.		Weiss kann auch spielen Ld5 n. f7†, siehe	
6. Dd1 n. f3.	d7—d5.	das folgende Spiel.	
Am besten, denn wenn		8. . . . .	Dd8 n. d4.
Schwarz 6) Dd8—f6 spielt, so antwortet		9. Lc1 n. f4.	Sg8—f6.
Weiss 7) e4—e5. Sucht Schwarz mit 7) Lf8		Wenn Schwarz Dd4	
—h6 den Gambitbauer zu vertheidigen, so		n. b2 spielt, so antwortet Weiss Df3—h5.	
rochirt Weiss und führt das Spiel auf ein		10. Sb1—d2.	Lc8—g4.
gewöhnliches Muzio-Gambit zurück. Wenn		11. Df3—g3.	
Schwarz 6) Sb8—c6 spielt, so antwortet		11. . . . .	Sf6 n. e4.
Weiss mit 7) Lc1 n. f4 und wenn dann		Schwarz kann auch	
Schwarz 7) Sc6 n. d4, so kommt Weiss mit		spielen 11) Sb8—d7, worauf Weiss, wie folgt,	
Lc4 n. f7† in Vorthail. Indessen verdienen		fortfährt:	
zwei andere Züge, nämlich: 6) d7—d6 und		11. . . . .	Sb8—d7.
6) Dd8—h4† einer Erwähnung (11. Spiel).		12. c2—c3.	Dd4—c5.
7. Lc4 n. d5.	c7—c6.	13. e4—e5.	0—0—0.
Es kann hier auch geschehen:		14. e5 n. f6.	Sd7 n. f6.
7. . . . .	Sg8—f6.	[Schwarz kann hier das	
8. 0—0.	Sf6 n. d5.	Spiel unentschieden machen mit 14) Td8—	
9. e4 n. d5.	Dd8—f6.	—e8†, Ke1—f1. 15) Lg4—e2†, Kf1—e1.	
Schwarz könnte hier		16) Le2—g4† u. s. w.]	

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
15. Lf4—e3.	Td8—e8.	14. Lf4 n. d2.	Se4—f2†
16. Sd2—c4 und die Spiele sind ungefähr gleich.		15. Kd1—e2.	Sf2 n. g4 und Schwarz hat eine Figur mehr.
12. Sd2 n. e4.		12. . . . .	Dd4 n. e4†
Wenn 12) Dg3 n. g4, so gewinnt Schwarz das Spiel:		13. Ke1—d2 und Weiss hat das bessere Spiel.	
12. Dg3 n. g4.	Dd4—f2†		
13. Ke1—d1.	Df2 n. d2†		

## Zehntes Spiel.

Stellung nach dem 7. Zuge des Schwarzen im neunten Spiel.



Im vorigen Spiele zog sich der Läufer im 8. Zuge nach b3 zurück. Es kann jedoch auch ein sehr heftiger, aber nicht durchführbarer Angriff durch das Opfer einer zweiten Figur erzielt werden.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
8. Ld5 n. f7†	Ke8 n. f7.	ger nimmt, so antwortet Schwarz am besten Kf7—g8.)	
9. Lc1 n. f4.		12. . . . .	Kf7—g8.
Weiss kann auch mit der Dame diesen Bauer nehmen, dann deckt jedoch der Springer und Schwarz bekommt das bessere Spiel.		13. Lc1—g5.	Sb8—d7.
9. Df3 n. f4†	Sg8—f6.	14. Sb1—c3.	h7—h6. Schwarz muss gewinnen.
(Auf Dd8—f6 kommt Weiss mit Df4—c7† in Vortheil.)		9. . . . .	Sg8—f6.
10. e4—e5.	Lf8—g7.	10. c2—c3.	Lc8—g4 und Schwarz hat das bessere Spiel.
11. 0—0.	Th8—f8.	Man sieht hieraus, dass es für Weiss sicherer ist, im 8. Zuge den Läufer zurück-zuziehen, als ihn zu opfern.	
12. Df4—h4.			
(Wenn Weiss statt dieses Zuges den Sprin-			



**Elftes Spiel.**

Stellung nach dem 6. Zuge des Weissen im neunten Spiel.



- | Weiss.  | Schwarz.                | Weiss.   | Schwarz.         |
|---|-------------------------|--|------------------|
| 6. ....   | <b>d7—d6.</b>           | 9. Kg1—h1.   | Lf8—h6.          |
|   | Dieser Zug ist schwach, | 10. Lc1 n. f4.                                     | Dd4—f6.          |
| noch schlechter ist 6) Dd8—h4†                  |                         |  | Wenn Schwarz 10) |
| 6. ....   | Dd8—h4†                 | Dd4 n. b2 spielt, so gewinnt Weiss mit Sa3—b5.     |                  |
| 7. g2—g3.                                       | Dh4—h3.                 | 11. Df3—e3.  | Df6—g6.          |
| 8. Lc1 n. f4.                                   | c7—c6.                  | 12. e4—e5.   | Lh6 n. f4.       |
| 9. Sb1—d2 und Weiss hat ein vorzügliches Spiel. |                         | 13. Tf1 n. f4.                                     | Lc8—e6.          |
| 7. 0—0.   | Dd8—f6.                 | 14. e5 n. d6 und Weiss hat ein vorzügliches Spiel. |                  |
| 8. Sb1—a3.                                      | Df6 n. d4†              |  |                  |

**Zwölftes Spiel.****Angriff des McDonnell.**

Weiss bekommt auch einen sehr starken Angriff mit 5) Sb1—c3; jedoch dieser Zug ist gleichfalls nicht im Stande, so nachhaltige Vortheile gegen den aufgegebenen Springer, wie 5) 0—0, zu gewähren.

- | Weiss.            | Schwarz.  | Weiss.  | Schwarz. |
|-------------------|---|---|----------|
| 1. e2—e4.         | e7—e5.  | f6 spielt, so gestaltet sich das Spiel für Schwarz ungünstig: |          |
| 2. f2—f4.         | e5 n. f4.   | 6. ....   | Dd8—f6.  |
| 3. Sg1—f3.        | g7—g5.  | 7. Sc3—d5.  | Df6—e5.  |
| 4. Lf1—c4.        | g5—g4.  | 8. c2—c8.   | Lf8—h6.  |
| 5. <b>Sb1—c3.</b> | g4 n. f3.   | 9. d2—d4.   | De5—d6.  |
| 6. Dd1 n. f3.     | d7—d5.  | 10. e4—e5.  | Dd6—c6.  |
|                   |   | 11. Lc4—b5.   | Dc6—g6.  |
|                   | Hier liesse sich vielleicht auch 6) d7—d6 und auf 7) Df3 n. f4, Lc8—e6 spielen. Wenn Schwarz Dd8— | 12. Sd5 n. c7† und Weiss muss gewinnen.                       |          |
|                   |   | 7. Lc4 n. d5.   | c7—c6.   |





Weiss.

Schwarz.

Weiss.

Schwarz.

8. Ld5—b3.

Ein sehr lebhafter, jedoch nicht durchführbarer Angriff wäre das Opfer einer zweiten Figur:

8. Ld5 n. f7 †

Ke8 n. f7.

9. Df3—h5 †

9. . . . .

10. d2—d4.

11. Lc1 n. f4.

12. Lf4—e5 †

13. Dh5—g5 †

Schwarz muss gewinnen.

Kf7—g7.

Lc8—e6.

Le6—f7.

Sg8—f6.

Lf7—g6 und

[Wenn Weiss 9) d2—d4 spielt, so antwortet Schwarz Sg8—f6 und auf 10) e4—e5, Lf8—g7. Geschieht dann 11) Lc1 n. f4, so bekommt Schwarz das beste Spiel mit Th8—e8.]

8. . . . .

Lc8—e6.

9. Lb3 n. e6.

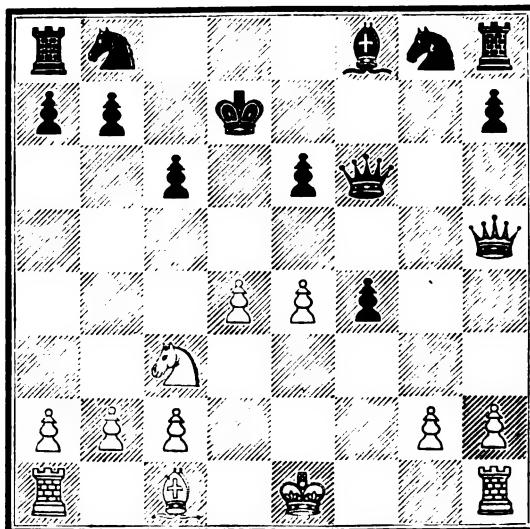
f7 n. e6.

10. Df3—h5 †

Ke8—d7.

11. d2—d4.

Dd8—f6.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
12. e4—e5.		12. . . . .	Df6—f5.
Hier könnte Weiss auch rochiren, jedoch		13. Dh5—f3.	Lf8—b4.
ebenfalls nicht mit dem besten Erfolge:		14. Lc1 n. f4.	Sg8—e7.
12. 0—0.	Df6—g6.	15. 0—0.	Lb4 n. c3.
13. Dh5—a5.	Sb8—a6.	16. b2 n. c3.	Sb8—a6 und
14. Lc1 n. f4.	Lf8—b4.	Schwarz hat das bessere Spiel.	
15. Da5—a4.	Sg8—e7 und		
Schwarz muss gewinnen.			

**Dreizehntes Spiel.**

Weiss kann im 5. Zuge statt des Königsspringers den Königsläufer opfern, ein Angriff, der die Stärke des eigentlichen Muzio-Gambit nicht erreicht, jedoch ebenfalls Erwähnung verdient.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	—e6, wie aus dem Folgenden hervor-	
2. f2—f4.	e5 n. f4.	geht:	
3. Sg1—f3.	g7—g5.	6. . . . .	Kf7—e6.
4. Lf1—c4.	g5—g4.	7. Dd1 n. g4†	Ke6 n. e5.
5. <b>Lc4 n. f7†</b>	Ke8 n. f7.	8. Dg4—f5†	Ke5—d6.
6. Sf3—e5†	Kf7—e8.	9. d2—d4.	Lf8—g7.
		10. Lc1 n. f4† u. gewinnt in wenigen Zügen.	
	Schlecht ist 6) Kf7	7. Dd1 n. g4.	



7. . . . .	Sg8—f6.	7. . . . .	Dd8—f6.
Hier kann eine sehr		8. Dg4—h5†	Ke8—e7.
geistreiche Vertheidigung mit Dd8—f6 statt-		9. Se5—f7.	
finden, die jedoch nicht so sicher ist, wie die		(Weiss kann hier auch Sb1—c3 spielen.)	
eben angegebene:		9. . . . .	Df6 n. f7.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
10. Dh5—e5 †	Df7—e6. Am besten.	19. Lc1—a3 †	Ke7—e8.
11. De5 n. h8.	Sg8—f6.	20. Tf4 n. f6.	Sg6 n. h8.
12. 0—0.		21. Tf6 n. f7.	Sh8 n. f7.
(Durch diesen Zug vermeidet Weiss am besten die Gefahr einer Eroberung seiner auf a8 sehr ungünstig stehenden Dame.)		22. Ta1—e1 † und Weiss hat das bessere Spiel.	
12. . . . .	d7—d6.	8. Dg4 n. f4.	d7—d6.
13. Sb1—c3.	c7—c6.	9. Se5—c4.	Sb8—c6.
14. Tf1 n. f4.	Sb8—d7.	10. 0—0.	Lf8—g7.
15. d2—d4.	De6—f7.	11. d2—d3.	Lc8—e6.
16. e4—e5.	d6 n. e5.	12. Df4—g3.	Dd8—e7 und
17. d4 n. e5.	Sd7 n. e5.	Schwarz muss gewinnen.	
18. b2—b3.	Se5—g6.		

## Gespielte Partien.

## Erste Partie.

Von Gtts.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	12. e4—e5.	Lf6 n. g5.
2. f2—f4.	e5 n. f4.	13. Df5 n. g5 †	Ke7—e8.
3. Sg1—f3.	g7—g5.	14. Dg5—h5 †	Ke8—e7.
4. Lf1—c4.	g5—g4.	15. 0—0.	Dd8—e8.
5. Lc4 n. f7 †	Ke8 n. f7.	16. Dh5—g5 †	Ke7—e6.
6. Sf3—e5 †	Kf7—e6.	17. Tf1—f6 †	Sg8 n. f6.
	Fehlerhaft. (13. Spiel.)	18. Dg5 n. f6 †	Ke6—d5.
7. Dd1 n. g4 †	Ke6 n. e5.	19. Sb1—c3 †	Kd5 n. d4.
8. Dg4—f5 †	Ke5—d6.	20. Df6—f4 †	Kd4—c5.
9. d2—d4.	Lf8—g7.	21. b2—b4 †	Kc5—c6.
10. Lc1 n. f4 †	Kd6—e7.	22. Df4—c4 †	Kc6—b6.
11. Lf4—g5 †	Lg7—f6.	23. Sc3—a4.	Schachmatt.

## Zweite Partie.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	7. d2—d4.	Dd8—e7.
2. f2—f4.	e5 n. f4.	8. Lc1 n. f4.	Sb8—c6.
3. Sg1—f3.	g7—g5.	9. Lf4 n. h6.	Sg8 n. h6.
4. Lf1—c4.	g5—g4.	10. Df3—h5.	De7—f8.
5. 0—0.	g4 n. f3.	11. Tf1—f6.	Df8—g7.
6. Dd1 n. f3.	Lf8—h6.	Um im Falle 12) Tf6 n. h6 mit Dg7 n. d4 † die Figur zurück zu gewinnen.	



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
12. Dh5 n. h6.	Dg7 n. h6.	27. a2—a4.	Tc2 n. b2.
13. Tf6 n. h6.		28. Td6 n. c6.	Tb2—f2†
Weiss hat jetzt seine Figur zurück ge- wonnen.		29. Kf4—e3.	Tf2—f8.
13. . . . .	Sc6 n. d4.	30. Td1—c1.	Lc8—a6.
14. Sb1—a3.	c7—c6.	31. Tc6—c7.	Ta7 n. c7.
15. Th6—d6.	Sd4—e6.	32. Tc1 n. c7.	Ke7—d6.
16. Ta1—d1.	Th8—g8.	33. Tc7—a7.	Kd6 n. e5.
17. Lc4 n. e6.	f7 n. e6.	34. Ta7 n. a6.	Tg8—b8.
18. Sa3—c4.	Tg8—g5.	35. Ta6—a5†	d7—d5.
19. Kg1—f2.	Ke8—e7.	36. e4 n. d5.	e6 n. d5.
20. Sc4—e3.	a7—a5.	37. Ke3—d3.	Tb8—c8.
21. Kf2—f3.	b7—b5.	38. Ta5—b5.	Tc8—c3†
22. Se3—g4.	Ta8—a7.	39. Kd3—d2.	Tc3—c4.
23. Kf3—f4.	Tg5—c5.	40. a4—a5.	Tc4—f4.
24. c2—c3.	b5—b4.	41. a5—a6.	Tf4—f2†
25. c3 n. b4.	a5 n. b4.	42. Kd2—d3.	Tf2—a2.
26. Sg4—e5.	Tc5—c2.	43. Tb5 n. b4.	Ta2 n. a6.
		Das Spiel bleibt unentschieden.	

## Dritte Partie.

Mac Donnell.	de la Bourdonnais.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. e2—e4.	e7—e5.	4. Lf1—c4.	g5—g4.
2. f2—f4.	e5 n. f4.	5. Sb1—c3.	g4 n. f3.
3. Sg1—f3.	g7—g5.	6. Dd1 n. f3.	Lf8—h6.
		7. d2—d4.	Sb8—c6.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
8. 0—0.	Sc6 n. d4.	14. Ta1—f1.	Kf7—e8.
9. Lc4 n. f7†	Ke8 n. f7.	15. Tf4 n. f6.	Dd8—e7.
10. Df3—h5†	Kf7—g7.	16. Sc3—d5.	De7—c5.
11. Lc1 n. f4.	Lh6 n. f4.	17. Kg1—h1.	Sd4—e6.
12. Tf1 n. f4.	Sg8—f6.	18. Tf6 n. e6†	d7 n. e6.
13. Dh5—g5†	Kg7—f7.	19. Sd5—f6† und gewinnt die Dame.	

## Dritte Partie.

Mac Donnell.	de la Bourdonnais.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	Schwarz.	15. Lb5—d3.	Dg6—g7.
2. f2—f4.	e7—e5.	16. b2—b4.	Se7—g6.
3. Sg1—f3.	e5 n. f4.	17. Ld3 n. g6.	Dg7 n. g6.
4. Lf1—c4.	g7—g5.	18. b4—b5.	d7—d6.
5. Sb1—c3.	g5—g4.	19. b5—b6.	
6. Dd1 n. f3.	g4 n. f3.	Um mit b5—b6 den Springer a8 zu be-	
7. Sc3—d5.	Dd8—f6.	freien.	
8. c2—c3.	Df6—e5.	19. . . . .	a7—a6.
9. d2—d4.	Lf8—h6.	20. e5 n. d6.	Sb8—c6.
10. e4—e5.	De5—d6.	21. d6—d7.	Lc8 n. d7.
11. Lc4—b5.	Dd6—c6.	22. Sa8—c7.	Ld7—g4.
12. Sd5 n. c7†	Dc6—g6.	23. Df3—d5†	Kd8—c8.
13. Sc7 n. a8.	Ke8—d8.	24. Lc1 n. f4.	
14. 0—0.	Sg8—e7.	Ein Fehler, durch den Weiss den Läufer	
	Th8—g8.	f4 verliert.	



24. . . . .	Lg4—e6.	26. Dd5—f3.	Lh6 n. f4.
25. Sc7 n. e6.	f7 n. e6.	27. Ta1—e1.	e6—e5.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
28. Kg1—h1.	Dg6—h6.	41. h4—h5.	Kb8—c7.
29. Df3—h3†	Dh6 n. h3.	42. h5—h6.	e3—e2.
30. g2 n. h3.	Lf4—d2.	43. Te4 n. e2.	Lb6—d4.
31. Te1—d1.	Ld2 n. c3.	44. h6—h7.	Kc7 n. d7.
32. d4—d5.	Sc6—e7.	45. Te2—g2.	Td8—h8.
33. Tf1—f7.	Lc3—b4.	46. Tg2—g7†	Kd7—d6.
34. d5—d6.	Se7—c6.	47. Tg7 n. b7.	Kd6—c5.
35. Tf7—c7†	Kc8—b8.	48. Kh1—g2.	Sc6—d8.
36. Tc7 n. h7.	e5—e4.	49. Tb7—d7.	Sd8—e6.
37. Th7—h4.	e4—e3.	50. h2—h4.	Kc5—c6.
38. Th4—e4.	Lb4—c5.	51. Td7 n. d4.	Se6 n. d4..
39. d6—d7.	Tg8—d8.	52. Td1 n. d4 und gewinnt durch die Bauern.	
40. h3—h4.	Lc5 n. b6.		

## Vierte Partie.

Stannion.	Mr. ....	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.	9. Sb1—c3.	c7—c6.
1. e2—e4.	e7—e5.	Hier wäre wohl Sg8—e7 vorzuziehen.	
2. f2—f4.	e5 n. f4.	10. Lc1 n. f4.	De5—d4†
3. Sg1—f3.	g7—g5.	11. Kg1—h1.	Lh6 n. f4.
4. Lf1—c4.	g5—g4.	12. Ta1—e1†	Sg8—e7.
5. 0—0.	g4 n. f3.	13. Ta1—e4.	Dd4—g7.
6. Dd1 n. f3.	Dd8—f6.	14. Df3 n. f4.	d7—d5.
7. e4—e5.	Df6 n. e5.	15. Lc4 n. d5.	c6 n. d5.
8. d2—d3.	Lf8—h6.		





Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
16. Te4 n. e7 †		19. De4—e7 †	Kd7—c6.
Dies Opfer ist ganz correct, und besser als Sc3 n. d5.		20. De7—c7 †	Kc6 n. d5.
16. . . . .	Ke8 n. e7.	21. c2—c4 †	Kd5—d4.
17. Sc3 n. d5 †	Ke7—e6.	22. Dc7—d6 †	Kd4—e3.
Macht Schwarz andere Züge, so setzt Weiss noch schneller Matt.		23. Dd6—f4 †	Ke3 n. d3.
18. Df4—e4 †	Ke6—d7.	24. Tf1—d1 †	Kd3—e2 od. c2.
		25. Df4—d2.	Schachmatt.

## Fünfte Partie.

v. d. Casa.	Sjöén.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. e2—e4.	e7—e5.	10. Lc1—d2.	0—0.
2. f2—f4.	e5 n. f4.	11. Ta1—e1.	De5—c5 †
3. Sg1—f3.	g7—g5.	12. Kg1—h1.	c7—c6.
4. Lf1—c4.	g5—g4.	13. Sc3—e4.	Dc5—f5.
5. 0—0.	g4 n. f3.	14. Ld2—c3.	Lh6—g7.
6. Dd1 n. f3.	Dd8—f6.	15. Se4—d6.	Df5—g5.
7. e4—e5.	Df6 n. e5.	16. Te1 n. e7.	
8. d2—d3.	Lf8—h6.		
9. Sb1—c3.	Sg8—e7.		

Noch stärker war Lc3 n. g7, denn auf Kg8 n. g7 folgt Te1 n. e7 und Weiss hat bei vorzüglicher Stellung die Figur zurückgewonnen.



16. . . . .	Lg7 n. c3.	19. b2 n. c3.	Sb8—a6.
17. Te7 n. f7.	Tf8 n. f7.	20. Df3 n. f4.	Dg5 n. f4.
18. Lc4 n. f7 †	Kg8—g7.	21. Tf1 n. f4.	Sa6—c7.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
22. Lf7—b3.	Sc7—d5.	25. Tf7—e7.	b7—b6.
23. Lb3 n. d5.	c6 n. d5.	26. Te7—e8†	Kg8—g7.
24. Tf4—f7†	Kg7—g8.	27. Te8 n. c8 und gewinnt.	

## Sechste Partie.

Von Ghulam Kassim.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5	13. Sb1—d2.	Lc8—g4.
2. f2—f4.	e5 n. f4.	14. Df3—f2.	Sb8—d7.
3. Sg1—f3.	g7—g5.	15. Ta1—e1.	De7—f6.
4. Lf1—c4.	g5—g4.	16. Sd2—e4.	Df6—g6.
5. d2—d4.	g4 n. f3.	17. c2—c4.	Lf8—d6.
6. Dd1 n. f3.	d7—d5.	18. Lf4 n. d6.	c7 n. d6.
7. Lc4 n. d5.	Sg8—f6.	19. c4—c5.	d6 n. c5.
8. 0—0.	Sf6 n. d5.	20. d4 n. c5.	
9. e4 n. d5.	Dd8—f6.		
10. Df3—e4†	Ke8—d8.		
11. Lc1 n. f4.	Df6—e7.		
12. De4—f3.	Th8—g8.		

Die Stellung der Bauern d5 und c5 ist sehr vorthailhaft, und wiegt den Mangel einer Figur wohl auf.



20. . . . .	Tg8—e8.	22. Df2 n. e1.	Kd8—c7.
21. Se4—d6.	Te8 n. e1.	23. De1—b4 und gewinnt.	

## Siebente Partie.

Devinsk.	Alfserfski.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. e2—e4.	e7—e5.	10. Lc4 n. e6.	d7 n. e6.
2. f2—f4.	e5 n. f4.	11. Lc1 n. f4.	Lh6 n. f4.
3. Sg1—f3.	g7—g5.	12. Tf1 n. f4.	Dd8—d4†
4. Lf1—c4.	g5—g4.	13. Kg1—h1.	Sg8—f6.
5. Sb1—c3.	g4 n. f3.	14. Dh5—h6.	Sf6—d7.
6. Dd1 n. f3.	Sb8—c6.	15. Ta1—f1.	Th8—f8.
7. 0—0.	Lf8—h6.	16. Tf4 n. f7.	Tf8 n. f7.
8. d2—d4.	Sc6 n. d4.	17. Dh6 n. e6†	Ke8—d8.
9. Df3—h5.	Sd4—e6.	18. Tf1 n. f7.	

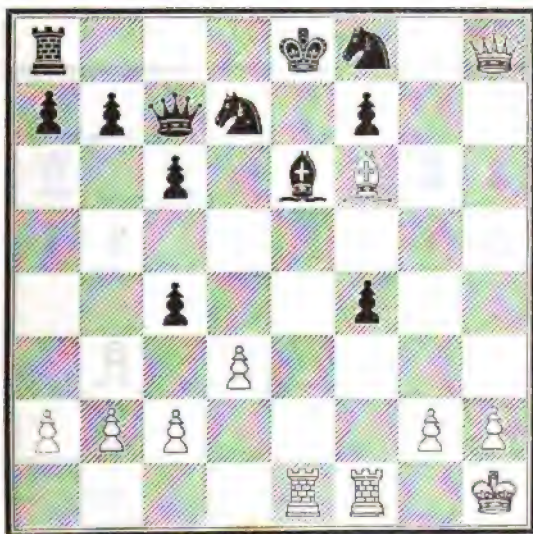


18. . . . .	c7—c6.	24. Tf7—f8.	Dd4—e3.
19. e4—e5.	Kd8—c7.	25. Tf8 n. c8.	De3—e1†
20. h2—h3.	a7—a5.	26. Kh1—h2.	Se5—g4†
21. De6—e7.	Kc7—b6.	27. h3 n. g4 und Schwarz giebt mit	der Dame auf h4 und e1 ein
22. e5—e6.	Sd7—e5.		ewiges Schach.
23. De7—c7†	Kb6—a6.		

## Achte Partie.

Cohen und Girš.	Kipping und Lampert.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. e2—e4.	e7—e5.	4. Lf1—c4.	g5—g4.
2. f2—f4.	e5 n. f4.	5. 0—0.	g4 n. f3.
3. Sg1—f3.	g7—g5.	6. Dd1 n. f3.	Dd8—f6.
		7. e4—e5.	Df6 n. e5.

- | Weiss.   | Schwarz. | Weiss.  | Schwarz.   |
|--|----------|---|------------|
| 8. d2—d3.  | Lf8—h6.  | 15. Se4—f6†   | Tg6 n. f6. |
| 9. Lc1—d2.   | Sg8—e7.  | Hier wäre wohl Ke8—d8 der bessere Zug.                                      |            |
| 10. Kg1—h1.  |          | 16. Lc3 n. f6.  | Lc8—e6.    |
| Gewöhnlicher ist hier 10) Sb1—c3.                    |          | 17. Df3—h5.   |            |
| 10 . . . . .   | Th8—g8.  | Ein sehr starker Zug, der gleichzeitig beide Läufer des Schwarzen angreift. |            |
| Es konnte hier auch vielleicht besser 0—0 geschehen. |          | 17. . . . .   | Se7—g6.    |
| 11. Sb1—c3.  | c7—c6.   | Besser wäre 17) Ke8—d7.   |            |
| 12. Ta1—e1.  | De5—c7.  | 18. Dh5 n. h6.  | d5 n. c4.  |
| 12) De5—g7 wäre besser gewesen.                      |          | 19. Dh6 n. h7.  | Sg7—f8.    |
| 13. Sc3—e4.  | Tg8—g6.  | 20. Dh7—h8.   | Sb8—d7.    |
| 14. Ld2—c3.  | d7—d5.   | Ein Fehler. Hier musste Schwarz 20) Dc7—d6 spielen.                         |            |



- |                |           |             |             |
|----------------|-----------|-------------|-------------|
| 21. Te1 n. e6† | f7 n. e6. | 24. Dg6—g7† | Kf8—e8.     |
| 22. Dh8—h5†    | Sf8—g6.   | 25. Dg7—c7. | Schachmatt. |
| 23. Dh5 n. g6† | Ke8—f8.   |             |             |

## Neunte Partie.

- | Sarrati.   | Levis.    | Weiss.  | Schwarz. |
|------------|-----------|---|----------|
| Weiss.     | Schwarz.  |   |          |
| 1. e2—e4.  | e7—e5.    | 6. d2—d4.   |          |
| 2. f2—f4.  | e5 n. f4. | Wie in den Spielen erörtert, ist es unvorteilhaft für den Anziehenden nicht sofort den f-Bauer zu nehmen. |          |
| 3. Sg1—f3. | g7—g5.    | 6. . . . .  | d7—d5.   |
| 4. Lf1—c4. | g5—g4.    | 7. e4 n. d5.  | Lc8—g4.  |
| 5. 0—0.    | g4 n. f3. |   | 25       |

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
8. Tf1—f2.	Lf8—d6.	Seite rochiren zu können, muss Lf4—g5	
9. Sb1—d2.	Sg8—f6.	verhindert werden.	
10. Sd2 n. f3.	Sf6—e4.	16. Ta1—f1.	0—0—0.
11. Dd1—e1.	f7—f5.	17. Dd2—a5.	Kc8—b8.
12. Sf3—d2.		18. Lf4—e3.	Ld6—b4.
Auf Lc4—d3 folgt 0—0.		19. d5—d6.	De7 n. d6.
13. Ld3 n. e4.	f5 n. e5.		Schwarz würde hier
14. De1 n. e4.	Sb8—d7 und	wohl am besten die Dame nehmen und da-	mit im Endspiel das Uebergewicht einer
Schwarz erhält bei gutem Spiel einen	Offizier gegen zwei Bauern.	Figur behaupten.	
12. . . . .	Dd8—e7.	20. Da5—a4.	Sd7—b6.
13. Sd2 n. e4.	f5 n. e4.	21. Da4—b3.	Th8—f8.
14. Lc1 n. f4.	Sb8—d7.	Es wäre besser Lc4 zu schlagen.	
15. De1—d2.	h7—h6.	22. Lc4—f7.	Dd6—e7.
Um nach der langen		23. c2—c4.	Lb4—d6.



Die letzten schwachen Züge des Schwarzen geben dem weissen Spiel Gelegenheit, den bereits verlorenen Angriff wieder aufzunehmen.

- |               |            |
|---------------|------------|
| 24. c4—c5.    | Ld6 n. c5. |
| 25. d4 n. c5. | Td8—d3.    |
| 26. Db3—c2.   | Td3 n. e3. |
| 27. c5 n. b6. | a7 n. b6.  |
| 28. Dc2—d2.   |            |

Stärker wäre hier 28) Lf7—e6, womit Weiss die Qualität gewonnen hätte.

- |             |         |
|-------------|---------|
| 28. . . . . | Te3—d3. |
| 29. Dd2—c2. | Tf8—d8. |
| 30. Lf7—c4. | Lg4—d1. |
| 31. Dc2—c1. | e4—e3.  |
| 32. Tf2—f7. |         |

Auf Lc4 n. d3 würde Schwarz mit e3 n. f2† und auf Kg1 n. f2 mit De7—h4† eine Figur gewinnen.

- |             |         |
|-------------|---------|
| 32. . . . . | De7—c5. |
| 33. b2—b4.  | Dc5—d4. |



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
34. Lc4 n. d3.	e3—e2 †	39. Tf7 n. f4.	Td8—d1.
35. Kg1—h1.	e2 n. f1 †	40. Tf4—f2.	Lb3—c4.
36. Ld3 n. f1.	c7—c6.	41. Kh1—g1.	Td1 n. f1 †
37. a2—a3.	Le1—b3.	Das Spiel wurde hier als unent-	
38. Dc1—f4 †	Dd4 n. f4.	schieden abgebrochen.	

## Zehnte Partie.

Retisch.	Paulsen.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. e2—e4.	e7—e5.	9. Lc1—d2.	Sg8—e7.
2. f2—f4.	e5 n. f4.	10. Sb1—c3.	Sb8—c6.
3. Sg1—f3.	g7—g5.	11. Ta1—c1.	De5—f5.
4. Lf1—c4.	g5—g4.	Diesen Zug wendet Herr	
5. 0—0.	g4 n. f3.	Paulsen statt des sonst üblichen De5—c5 †	
6. Dd1 n. f3.	Dd8—f6.	mit Vortheil an.	
7. e4—e5.	Df6 n. e5.	12. Sc3—d4.	Ke8—d8.
8. d2—d3.	Lf8—h6.	13. Ld2—c3.	Th8—g8.
		14. Lc3—f6.	Lh6—g5.



15. Te1 n. e7.	Lg5 n. f6.	23. Te4 n. c4.	c7—c6.
16. Te7—e4.	Lf6—g5.	24. Sd5—c7.	Ta8—b8.
17. g2—g4.	Df5—g6.	25. Tc4—f4.	Lh4—e7.
18. h2—h4.	Lg5 n. h4.	26. Tf4—f7.	Kd8 n. c7.
19. Df3 n. f4.	d7—d6.	27. Tf7 n. e7 †	Kc7—b6.
20. Df4 n. f7.	Dg6 n. f7.	28. Th7—g7.	Tg8 n. g7.
21. Tf1 n. f7.	Sc6—e5.	29. Te7 n. g7.	Lc8—e6.
22. Tf7 n. h7.	Se5 n. c4.	30. Tg7—g6.	Le6 n. a2.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
31. Tg6 n. d6.	Tb8—g8.	34. Ke2—d1.	La2—b1.
32. Kg1—f2.	Tg8 n. g4.	35. c2—c3.	Tg2 n. b2.
33. Kf2—e2.	Tg4—g2 †	Aufgegeben.	

## Elfte Partie.

Steinitz.	Anderssen.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. e2—e4.	e7—e5.	11. Kg1—h1.	b7—b5.
2. f2—f4.	e5 n. f4.	12. Lc4—b3.	Lf8—h6.
3. Sg1—f3.	g7—g5.	13. Lc1—d2.	Dc5—f8.
4. Lf1—c1.	g5—g4.	14. Dd3—c3.	Df8—g7.
5. 0—0.	g4 n. f3.	15. Sd5 n. c7 †	Se6 n. c7.
6. Dd1 n. f3.	Dd8—c7.	16. Dc3 n. c7.	Sg8—e7.
7. d2—d4.	Sb8—c6.	17. Ld2—c3.	f7—f6.
8. Sb1—c3.	Sc6 n. d4.	18. e4—e5.	Th8—f8.
9. Df3—d3.	Sd4—c6.		Schwarz beabsichtigt
10. Sc3—d5.	De7—c5 †	diesen Thurm für den gefährlichen Läufer c3 zu geben.	



19. Ta1—e1.	Lc8—a6.	26. Dc3—a5 †	Kd8—c8.
20. e5 n. f6.	Tf8 n. f6.	27. Lb3—d5.	Ta8—b8.
21. Lc3—b4.	Tf6—c6.	28. Tf4—e4.	Tb8—b6.
22. Dc7—a5.	Lh6—g5.	29. h2—h3.	
23. Lb4 n. e7.	Lg5 n. e7.	Um den Läufer e7 nehmen zu können.	
24. Tf1 n. f4.	Tc6—f6.	29. . . . .	Tf6—e6.
25. Da5—c3.	Ke8—d8.	30. Ld5 n. e6.	d7 n. e6.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
31. a2—a4.	b5—b4.	37. Dh5—f3.	La6—c4.
32. Da5—b5.	Le7—d8.	38. Tg8—g4.	Lc4—d5.
33. Te1—d1.	Dg7—e7.	39. Df3—e2.	De7—d6.
34. Te4—d4.	Ld8—c7.	40. Kh1—g1.	Dd6—h2 †
35. Td4—g4.	Kc8—b7.	41. Kg1—f1.	Lc7—b6 und
36. Tg4—g8.	Tb6—c6.		gewinnt.

## Zwölfte Partie.

Dubols.	Anderssen.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.	9. d4 n. e5.	De7—c5 †
1. e2—e4.	e7—e5.	10. Kg1—h1.	Dc5 n. c4.
2. f2—f4.	e5 n. f4.	11. Lc1 n. f4.	Dc4—e6.
3. Sg1—f3.	g7—g5.	12. Sb1—d2.	b7—b6.
4. Lf1—c4.	g5—g4.	13. Df3—g3.	De6—g6.
5. 0—0.	g4 n. f3.	14. Dg3—d3.	Lc8—b7.
6. Dd1 n. f3.	Dd8—e7.	15. e5—e6.	
7. d2—d4.	Sb8—c6.		Um die lange Rochade zu verhindern.
8. c2—c3.	Sc6—e5.		



15. . . . .	f7 n. e6.	20. Lc5—g3.	Tc8—c5.
16. Lf4 n. c7.	Sg8—f6.	21. Tf1—f5.	
17. Ta1—e1.	Th8—g8.		
18. Te1—e2.	Ta8—c8.		
19. Lc7—e5.	Sf6—g4.		

Dieser Zug sieht glänzend aus, ist jedoch nicht ganz richtig, wie sich gleich ergibt.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
21. . . . .	Lb7 n. e4.	27. Td4—d3.	e5—e4.
22. Tf5 n. f8 †	Tg8 n. f8.	28. Td3—d4.	e4—e3.
23. Dd3 n. e4.	Dg6 n. e4.	29. Sd2—f3.	Tf2—f1 †
24. Te2 n. e4.	Sg4—f2 †	30. Sf3—g1.	Tc5—e5 und
25. Lg3 n. f2.	Tf8 n. f2.		gewinnt.
26. Te4—d4.	e6—e5.		

### Das Königs-Läufer-Gambit.

Nach den Zügen:

e2—e4.      e7—e5.  
f2—f4.      e5 n. f4.

kann das Spiel statt mit 3) Sg1—f3 oder mit 3) h2—h4, wie in den vorangegangenen Spielen erörtert worden, auch mit: 3)

Lf1—c4

fortgesetzt werden. Eine Eröffnung, die unter dem Namen „das Läufer-Gambit“ neben dem „Königs-Springer-Gambit“ zu den wichtigsten und interessantesten Gambit-Eröffnungen gehört. Das Läufer-Gambit ist für den Anziehenden mindestens eben so vortheilhaft wie das Springer-Gambit. Es gewährt einen nachhaltigen Angriff, in dessen Folge der Gambit-Bauer meistens zurückgewonnen wird.

#### Erstes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	3. Lf1—c4.	Dd8—h4 † Am besten.
2. f2—f4.	e5 n. f4.		Durch den Zug Dd8

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
—h4† verliert Weiss die Rochade, indessen hat das schwarze Spiel den Nachtheil, dass die Dame durch Sg1—f3 zum Verlust eines Tempo genöthigt wird. Statt des Schachs mit der Dame, kann Schwarz auch spie-		len 3) g7—g5 oder 3) f7—f5, 3) d7—d5, 3) c7—c6, 3) b7—b5. Züge, die in den Spielen 17, 18, 20, 22 und 23, erörtert werden.	
		4. Ke1—f1.	g7—g5. Am besten.

Die Resultate von 4) Lf8—c5, 4) Sg8—f6, 4) Dh4—f6 und 4) d7—d6 behandeln die Spiele 12, 13, 14 und 15.



In dieser Stellung kann das Spiel auf vier verschiedene Arten mit Vortheil fortgesetzt werden, nämlich mit 5) Sb1—c3, 5) Sg1—f3, 5) Dd1—f3, 5) g2—g3. Diese verschiedenen Angriffsarten werden in diesem und in den Spielen 5, 9 und 11 erläutert werden. Wir beginnen mit 5) Sb1—c3.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
5. Sb1—c3.	Lf8—g7.	7. g2—g3.	Dh4—h6.
	Wenn Schwarz statt	8. g3 n. f4.	g5 n. f4.
	dieses Läufer-Zuges Sg8—e7 oder c7—c6	9. d2—d8.	Se7—g6.
	spielt, so gewinnt Weiss mindestens den Gam-	10. Sg1—e2.	Lf8—d6.
	bit-Bauer zurück, wie aus Folgendem hervor-	11. d3—d4.	f7—f6.
	geht:	12. Sc3—b5.	Th8—f8.
5. . . . .	Sg8—e7.	13. c2—c3 und Weiss gewinnt den Gam-	
6. Dd1—f3.	Sb8—c6.	bit-Bauer zurück.	
	[Wenn Schwarz 6)	oder:	
Lf8—g7 spielt, so antwortet Weiss mit Vor-		5. . . . .	c7—c6.
theil g2—g3 und auf 6) Se7—g6, folgt eben-		6. Dd1—f3.	d7—d6.
falls g2—g3.]			[Auf 6) Sg8—e7 oder

Weiss.  
Lf8—g7, antwortet Weiss wiederum mit 7) g2—g3.]

7. g2—g3.                      Dh4—g4.  
8. d2—d3.                      Dg4 n. f3.  
9. Sg1 n. f3.                      Lf8—h6.  
10. Sc3—c2 und Weiss gewinnt den Gambit-Bauer zurück.

6. Sg1—f3.

Weiss kann hier auch mit 6) d2—d4 oder g2—g3, wie in den Spielen 2 und 3 gezeigt wird, fortfahren.

6. . . . . Dh4—h5. Am besten.  
7. h2—h4.                      h7—h6.

Schwarz würde mit 7) g5—g4 oder Lg7 n. c3 sein Spiel verschlechtern.

8. d2—d4.                      d7—d6.  
9. e4—e5.

Spielt Weiss 9) Sc3—d5, so antwortet Schwarz am besten Ke8—d8.

9. . . . . d6 n. e5.  
10. Sc3—d5.                      Ke8—d8.

Weiss.  
11. d4 n. e5.

12. Kf1—g1.

Um im nächsten Zuge h4 n. g5 zu spielen.

12. . . . . Dh5—g6.

Auf 12) g5—g4, antwortet Weiss Sd5 n. f4, und im folgenden Zuge Lc4—d3.

13. h4 n. g5.                      h6 n. g5.  
14. Th1 n. h8.                      Lg7 n. h8.  
15. Sf3. n. g5.

Wie aus den folgenden Zügen hervorgeht, kann dies Opfer des Springers ohne Gefahr gemacht werden. Wenn statt dessen Weiss 15) Dd1—e1 spielt, so antwortet Schwarz Lh8—g7.

15. . . . . Dg6 n. g5.

Sollte Schwarz den Springer nicht nehmen, sondern 15) Lh8 n. e5 spielen, so antwortet Weiss 16) Sd5 n. f4 und später Sg5 n. f7† mit siegreichem Spiel.

16. Lc1 n. f4.



16. . . . . Dg5—g6. Am besten.  
Wenn Schwarz 16) Dg5—f5 oder 16) Dg5—g4 oder Dg5—g7 spielt, so bekommt Weiss

einen sehr guten Angriff, wie aus folgenden Zügen hervorgeht:

16. . . . . Dg5—f5.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
17. e5—e6,	f7 n. e6.		oder:
18. Sd5 n. c7.	Df5—c5 †	16. . . . .	Dg5—g7.
19. Kg1—h1.	De5 n. c4.	17. Sd5 n. c7.	Kd8 n. c7.
20. Dd1—d6.	e6—e5.		[Spielt Schwarz 17)
21. Sc7 n. a8.	Dc4 n. f4.	Sb8—c6, so antwortet Weiss	Lc4—e6.]
22. Dd6 n. b8 †	Kd8—e7.	18. e5—e6 †	Kc7—d8.
23. Db8 n. g8.	Schwarz macht mit	19. e6 n. f7.	Sg8—e7.
ewigem Schach das Spiel unent-		20. Dd1—d6.	Dg7—d4 †
schieden.		21. Kg1—h2 und muss gewinnen.	
oder:		17. e5—e6.	
16. . . . .	Dg5—g4.	Wenn Weiss 17) Sd5 n. c7, so gewinnt	
17. Dd1 n. g4.	Ld7 n. g4.	Schwarz mit Dg6—b6 †.	
18. Sd5 n. c7.	Sb8—c6.		
	Auf Kd8 n. c7 folgt		
19) e5—e6 † und gewinnt im nächsten Zuge		17. . . . .	f7 n. e6.
mit e6 n. f7.		18. Sd5 n. c7.	e6—e5.
19. Sc7 n. a8 und hat das bessere Spiel.			



19. Sc7 n. a8.		21. Dd1—d5.	Lf6 n. g5.
Weiss kann auch, statt den Thurm zu nehmen, sein Spiel auf folgende Art fortsetzen:		22. Dd5—c5†	Ke7—f6.
		23. Ta1—f1†	Lg5—f4.
19. Sc7—e6†	Kd8—e7. Am besten.	24. Se6 n. f4.	e5 n. f4.
	[Auf Kd8—e8, folgt	25. Dc5—f8† und gewinnt.	
	20) Dd1—d6.]	19. . . . .	e5 n. f4.
20. Lf4—g5†		20. Lc4 n. g8.	Dg6 n. g8.
(Auf Lf4—e3 würde Schwarz mit Ld7 n. e6 gewinnen.)		21. Dd1—d6.	Sb8—a6.
20. . . . .	Lh8—f6.	22. Ta1—d1.	Dg8—f7.
		23. b2—b4.	Df7—e7.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
24. Dd6 n. f4.	De7 n. b4.	27. Dg8—g5†	Kd8—c8
25. Df4—f7.	Db4—e7.		und hat eine gesicherte Stellung.
26. Df7—g8†	De7—e8.		

## Zweites Spiel.

Stellung nach dem 5. Zuge des Schwarzen im ersten Spiel.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
6. d2—d4.	d7—d6.	9. h2—h4.	Dh6—f6. Am besten.
	Eine nicht genügende	10. Lc1—e3.	g5 n. h4.
Vertheidigung bietet Sg8—e7.		11. Dd1—d2.	Th8—f8.
6. . . . .	Sg8—e7.	12. Ta1—f1.	Df6—g6.
7. Sg1—f8 od. A.	Dh4—h5.	13. Sg1—f3.	f7—f5.
8. h2—h4.	h7—h6.	14. Sf3 n. h4.	Dg6—c6.
9. Kf1—g1.	Dh5—g6.	15. Lc4—d5.	Se7 n. d5.
	(Auf g5—g4 würde	16. e4 n. d5.	Dc6—b6.
Weiss mit Sf3—h2 in Vortheil kommen.)		17. Sh4 n. f5 und Weiss hat ein gutes Spiel.	
10. e4—e5.	d7—d6.	7. e4—e5.	
11. Sc3—b5.	Sb8—a6.		Dieser Zug ist nicht zu empfehlen. Weiss würde sein Spiel am besten mit 7) Sg1—f3 fortsetzen, indessen, wenn Schwarz dem Zuge e4—e5 nicht richtig begegnet, bekommt Weiss einen sehr guten Angriff. Aus diesem Grunde wird das Spiel weiter mitgetheilt.
12. h4—h5.	Dg6—f5.	7. . . . .	d6 n. e5. Am besten.
13. e5 n. d6.	c7—c6.		
14. Dd1—e2 und Weiss hat das bessere Spiel.			
A.			
7. g2—g3.	f4 n. g3.		
8. Kf1—g2.	Dh4—h6.		

- | Weiss.   | Schwarz. | Weiss.       | Schwarz. |
|--|----------|--------------|----------|
| 8. Sc3—d5.   | Ke8—d8.  | 9. d4 n. e5. | Lc8—d7.  |
| Hier ist besser Lc8—g4, ein Zug, der das schwarze Spiel in Vortheil bringt. Siehe das nächste Spiel. |          | 10. Sg1—f3.  | Dh4—h5.  |
|  |          | 11. Lc1—d2.  |          |



- | Weiss.  | Schwarz.   | Weiss.   | Schwarz.   |
|---|------------|--|------------|
| 11. . . . .   | Sg8—e7.    | 15. . . . .                                      | f7 n. e6.  |
| Wenn Schwarz statt  |            | 16. Lc3 n. g7.                                   | Th7 n. g7. |
| 11) Sg8—e7, 11) c7—c6 oder 11) h7—h6, oder 11) Sb8—c6, oder Kd8—c8 spielt, so bekommt Weiss ein vorzügliches Spiel. |            | 17. Dd6—f8† und gewinnt mindestens die Qualität. |            |
| oder:   |            |  |            |
| 11. . . . .   | c7—c6.     | 11. . . . .                                      | Sb8—c6.    |
| 12. Ld2—a5†   | b7—b6.     | 12. Ld2—c8.                                      | Sg8—e7.    |
| 13. La5—c3.   | Dh5—g6.    | 13. Sd5 n. e7.                                   | Sc6 n. e7. |
| 14. Sd5—b4.   | g5—g4.     | 14. e5—e6.                                       |            |
| 15. Sf3—d4.   | a7—a5.     | [Man sieht jetzt, welchen Plan Weiss mit         |            |
| 16. Lc4—d3.   | Dg6—h5.    | 12) Ld2—c8 verfolgte.]                           |            |
| 17. Sb4 n. c6 und Weiss hat das bessere Spiel.  |            | 14. . . . .                                      | f7 n. e6.  |
|   |            | 15. Lc4 n. e6 und gewinnt.                       |            |
| oder:   |            |  |            |
| 11. . . . .   | h7—h6.     | oder:  |            |
| 12. Ld2—c3.   | Th8—h7.    | 11. . . . .                                      | Kd8—c8.    |
| 13. Sd5 n. c7.  | Kd8 n. c7. | 12. Ld2—c3.                                      | Ld7—e6.    |
| 14. Dd1—d6†   | Kc7—c8.    | 13. Sf3—d4.                                      | Dh5 n. d1† |
| 15. e5—e6.  |            | 14. Ta1 n. d1.                                   | Le6 n. d5. |
| [Diese Angriffszüge sind vorbereitet durch  |            | 15. Lc4 n. d5.                                   | Lg7 n. e6. |
| 11) Lc1—d2.]  |            | 16. Ld5 n. f7.                                   | Sb8—d7.    |

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
17. Lf7—e6.	Sg8—f6.	15. e5—e6.	Ld7 n. e6.
18. Sd4—f3.	Le5 n. c3.	16. Lc4 n. e6.	g4 n. f3.
19. b2 n. c3.	Th8—e8.	17. g2 n. f3.	Dh5—e5.
20. Sf3 n. g5.	h7—h6.	18. De2—c4.	De5 n. e6.
21. Le6 n. d7†	Sf6 n. d7.	19. Ta1—e1.	Lg7—e5.
Weiss hat das bessere Spiel.		20. Dc4 n. e6†	f7 n. e6.
12. Sd5 n. e7. Am besten. Kd8 n. e7.	Ke7—e8.	21. Te1 n. e5. Die Spiele stehen un-	gefähr gleich.
13. Ld2—b4†	g5—g4.		
14. Dd1—e2.			

## Drittes Spiel.

Stellung nach dem 8. Zuge des Weissen im zweiten Spiel.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
8. . . . .	<b>Lc8—g4.</b>	14. Da5—d5†	Sb8—d7.
9. Sg1—f3.		15. Lc1—d2.	Sg8—f6.
Mit 9) Sd5 n. c7, würde Weiss eine Figur verlieren.		16. Dd5—b7.	f3 n. g2†
9. . . . .	Dh4—h5.	17. Kf1 n. g2.	Dh5—h3†
10. Sd5 n. c7†	Ke8—d8.	18. Kg2—f2.	Sf6—e4†
11. Sc7 n. a8.	e5—e4.	19. Db7 n. e4.	Th8—e8.
12. Dd1—e1.	e4 n. f3.	20. De4—d3.	Te8—e2†
13. De1—a5†	b7—b6.	21. Dd3 n. e2.	Lg7 n. d4† und gewinnt.

## Viertes Spiel.

Stellung nach dem 5. Zuge des Schwarzen im ersten Spiel.



Weiss.

Schwarz.

6. g2—g3.

Eine geistreiche, wenn auch nicht ganz richtige Fortsetzung des Angriffs.

6. . . . . f4 n. g3.

7. Kf1—g2.

Der vorige Zug, vereint mit diesem, giebt die Bauern des Königs-Flügels für einen starken Figuren-Angriff preis.

7. . . . . Dh4—h6. Am besten.

Auf 7) Lg7 n. c3

würde folgen:

7. . . . . Lg7 n. c3.

8. Sg1—f3. Dh4—g4.

9. h2—h3. Dg4—h5..

10. d2 n. c3. h7—h6.

11. Sf3—e5. Dh5 n. d1.

12. Lc4 n. f7† Ke8—e7.

13. Th1 n. d1. d7—d6 und die Spiele stehen ungefähr gleich.

Weiss.

Schwarz.

8. h2 n. g3.

Dh6—g6.

9. d2—d4.

Sg8—e7. Am besten.

10. Sg1—f3.

h7—h6.

11. Th1—f1.

0—0.

12. Sf3—e5.

Lg7 n. e5.

13. d4 n. e5.

Sb8—c6.

14. Tf1—f6.

Dg6—g7.

15. Dd1—h5.

Kg8—h7.

16. Lc1—e3.

Auf Lc4 n. f7, würde Schwarz mit Sc6 n. e5 in Vortheil kommen.

16. . . . . Sc6 n. e5.

17. Ta1—f1. d7—d6.

18. Lc4—e2. Lc8—e6 und Schwarz hat das bessere Spiel.

## Fünftes Spiel.

Weiss.

Schwarz.

1. e2—e4.

e7—e5.

2. f2—f4.

e5 n. f4.

4. Lf1—c4.

Dd8—h4†

Weiss.

Schwarz.

4. Ke1—f1.

g7—g5.

5. Sg1—f3.

Diese Art, den Angriff fortzusetzen, ist

Weiss.

Schwarz.

vielleicht nicht ganz so stark wie Sb1—c3, indessen vollkommen sicher und reich an glänzenden Combinationen, die untersucht zu werden verdienen.

5. . . . . Dh4—h5. Am besten.

Geht die Dame nach g4, so spielt Weiss 6) Lc4 n. f7 † Zieht aber Schwarz die Dame nach h6 zurück, so setzt Weiss sein Spiel mit 6) Sf3—e5 fort.

6. h2—h4. Am besten.

Auf d2—d4 folgt ebenfalls Lf8—g7, wie hier.

6. . . . . Lf8—g7.

Wenn Schwarz statt dieses Zuges g5—g4 spielt, so setzt Weiss das Spiel mit 7) Sf3—e1 fort, und der Gambit-Bauer ist dann nicht mehr zu halten.

7. d2—d4.

Wenn Weiss jetzt Sb1—c3 spielte, und Schwarz mit seinem besten Zuge 7) h7—h6 antwortete, so haben wir die Stellung, die bereits im ersten Spiel behandelt worden ist. Weiss kann indessen auch 7) Kf1—g1, Th1—h2 oder endlich Lc4—e2 spielen, siehe die Spiele 6, 7 und 8.

Weiss.

Schwarz.

7. . . . . h7—h6.

Hier kann Schwarz auch d7—d6 spielen, es kommt jedoch meistens nur auf eine Umstellung der Züge hinaus. Bemerkenswerth ist folgende Spielart:

7. . . . . d7—d6.

8. Th1—h2.

(Um h4 n. g5 spielen zu können.)

8. . . . . Lc8—g4.

9. Kf1—g1. g5 n. h4.

Besser wäre Sg8—e7, siehe 16. Spiel.

10. Lc1 n. f4. h4—h3.

11. c2—c3. Dh5—g6.

12. g2—g3. h7—h5.

[Wenn Schwarz 12)

Sg8—e7 spielt, um später den Bauer e4 mit der Dame zu nehmen, so antwortet Weiss mit 13) Sb1—d2 und gewinnt später den Bauer h3.]

13. Th2—f2. h5—h4.

14. Kg1—h2. h4 n. g3 †

15. Lf4 n. g3. Die Spiele stehen ungefähr gleich.

8. e4—e5. Sg8—e7.





Weiss.  
9. Sb1—c3.  
Wenn Weiss 9) Dd1—e1 spielt, oder 9) Lc4—d3 oder 9) Kf1—g1, so hat Schwarz den Vortheil.

9. Dd1—e1.  
10. Kf1—g1.

oder:

9. Lc4—d3.  
10. e5 n. d6.

11. c2—c3.  
12. Kf1—g1.

13. Sb1—d2.  
hat das bessere Spiel.

endlich:

9. Kf1—g1.  
10. Lc4—d3 od. a.

a.

10. Sb1—c3.  
11. e5 n. d6.

12. Sc3—b5.  
Schwarz behält den Gambit-Bauer.

9. . . . .  
10. Sc3—e4.

Wenn Weiss 10) Kf1—g1 spielt, so verfährt Schwarz, wie folgt:

Schwarz.

Se7—f5.  
g5—g4.

d7—d6.  
c7 n. d6.

Sb8—c6.  
Dh5—g4.

Lc8—f5. Schwarz  
hat das bessere Spiel.

Dh5—g6.  
Dg6—b6.

d7—d6.  
c7 n. d6.

Ke8—d8 und  
Schwarz behält den Gambit-Bauer.

Se7—f5.

Weiss.

10. Kf1—g1.  
11. Th1—h2.

12. Lf4—d3.  
ein gutes Spiel.

10. . . . .  
11. e5 n. d6.

12. Dd1—e2.  
13. c2—c3.

Wenn Weiss 13) De2—d3 spielt, so antwortet Schwarz 13) Th8—e8 und wenn dann Kf1—g1 geschieht, so folgt g5—g4.

13. . . . .  
14. Kf1—g1.

15. Sf3—d2.

Zieht Weiss 15) Sf3—h2, so spielt Schwarz f4—f3, und zieht Weiss 15) Sf3—e1, so spielt Schwarz d6—d5 und hat in jedem Fall einen erheblichen Vortheil.

15. . . . .  
16. De2—d3.

17. Kg1 n. g2.  
18. Lc4 n. d5.

Sf5 n. h4† und  
Schwarz hat das bessere Spiel.

Schwarz.

Sf5—g8.  
Dh5—g6.

Dg6—b6 und hat  
ein gutes Spiel.

d7—d6.  
c7 n. d6.

Ke8—d8.

Ta8—e8.  
g5—g4.

f4—f3.  
f3 n. g2.

d6—d5.  
Sf5 n. h4† und

Schwarz hat das bessere Spiel.

### Sechstes Spiel.

Stellung nach dem 6. Zuge des Schwarzen im fünften Spiel.





- | Weiss.                              | Schwarz.             | Weiss.         | Schwarz.                        |
|-------------------------------------|----------------------|----------------|---------------------------------|
| 7. Kf1—g1.                          | Lg7—d4†              | 8. . . . .     | g5—g4.                          |
|                                     | Statt mit dem Läufer | 9. Sf3 n. d4.  | g4—g3†                          |
| Schach zu geben, kann Schwarz auch  |                      | 10. Kh2—h3.    |                                 |
| spielen:                            |                      |                | Um die Dame nicht zu verlieren. |
| 7. . . . .                          | g5—g4.               |                |                                 |
| 8. Sf3—g5.                          | Lg7—d4†              | 10. . . . .    | d7—d5†                          |
| 9. Ke1—f1.                          | Sg8—h6 und           | 11. Sd4—f5.    | Dh5 n. d1.                      |
| Schwarz hat ein sehr gutes Spiel.   |                      | 12. Th1 n. d1. | Sg8—h6.                         |
| 8. Kg1—h2.                          |                      |                |                                 |
| Auf 8) Kg1—f1 spielt Schwarz d7—d6. |                      |                |                                 |



- | Weiss.                                     | Schwarz.                 | Weiss.                                | Schwarz.   |
|--|--------------------------|---------------------------------------|------------|
| 13. h4—h5.                                 |                          | 17. Sd5—f6.                           | Tg8—g7.    |
| Wenn Weiss 13) Lc4—d3 spielt, so ant-      |                          | 18. d2—d4. Schwarz zieht jetzt seinen |            |
| wortet Schwarz d5 n. e4 und gewinnt. Weiss |                          | Läufer zurück, um später mit dem      |            |
| könnte indessen auch 13) Sb1—c3 spielen    |                          | Springer h6—f5† zu geben, und ge-     |            |
| und das Spiel, wie folgt, fortsetzen:      |                          | winnt.                                |            |
| 13. Sb1—c3.                                | d5 n. e4.                | 13. . . . .                           | d5 n. e4.  |
|  | (Stärker ist Sh6 n. f5.) | 14. Kh3—h4.                           | Sh6 n. f5† |
| 14. h4—h5.                                 | Th8—g8.                  | 15. Kh4—g5.                           | f4—f3.     |
| 15. Sc3—d5.                                | Lc8 n. f5†               | 16. Kg5—f4.                           | f3—f2 und  |
| 16. Kh3—h4.                                | Ke8—d8.                  | Schwarz muss gewinnen.                |            |

## Siebentes Spiel.

Stellung nach dem 6. Zuge des Schwarzen im fünften Spiel.



Weiss.

Schwarz.

7. Th1—h2.

g5—g4.

8. Sf3—g5.

Statt dieses Zuges kann Weiss auch spielen:

8. Sf3—e1.

Dh5—c5.

9. Dd1—e2.

Sg8—f6.

10. d2—d3.

Sf6—h5.

11. Lc1 n. f4.

Sh5 n. f4.

12. De2 n. g4.

Dc5—h5.

13. Dg4 n. f4.

Lg7—e5.

14. Lc4 n. f7 †  
gewinnt.

Dh5 n. f7 und

8. . . . .

Sg8—h6.

9. d2—d4.

d7—♙5.

Wenn Schwarz statt

dieses Zuges f7—f6 spielt, so muss Weiss den Springer nicht zurückziehen, sondern 10) Lc1 n. f4, spielen. Geschieht alsdann f6 n. g5, so gewinnt Weiss mit h4 n. g5 den Springer zurück. Nicht vorteilhaft wäre es auch für Schwarz 9) g4—g3 zu spielen. Ein Zug, der, wie man gleich sehen wird, auf einem sehr geistreichen Gedanken beruht.

Weiss.

Schwarz.

9. . . . .

g4—g3.

10. Lc4 n. f7 †

Sh6 n. f7.

11. Dd1 n. h5.

g3 n. h2.

12. Dh5 n. f7 †

Ke8—d8.

13. Df7 n. g7.

h2—h1D †

14. Kg1—f2.

Dh1 n. h4 †

15. Kf2—e2.

Dh4—g4 †

16. Ke2—d3.

Dg4—g3 †

17. Kd3—c4 und Weiss gewinnt.

10. Lc4 n. d5.

g4—g3.

11. Ld5 n. f7 †

Dh5 n. f7.

Wenn Sh6 n. f7 geschieht, so wird die Stellung der eben erörterten, jedoch zu Gunsten des Schwarzen, ähnlich.

12. Sg5 n. f7.

Lc8—g4.

Auch mit 12) g3 n. h2 müsste Schwarz das Spiel gewinnen.

13. Dd1—e1.

g3 n. h2.

14. Kf1—f2.

Lg7 n. d4 † und

gewinnt.

**Achtes Spiel.**

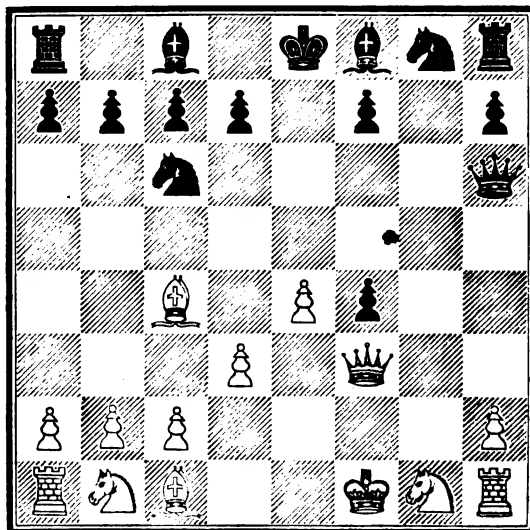
Siehe das umstehende Diagramm.

- | Weiss.  | Schwarz. | Weiss.      | Schwarz.                            |
|---|----------|-------------|-------------------------------------|
| 7. <b>Lc4—e2.</b>   | g5—g4.   | 11. Kf1—g1. | Dh5 n. e5.                          |
| 8. Sf3—e1.  |          | 12. Th1—h3. | h7—h5.                              |
|   |          | 13. Lg4—f3. | d7—d5 und                           |
|   |          |             | Schwarz hat ein vorzügliches Spiel. |
| Wenn Weiss 8) Sf3—h2 spielt, so antwortet Schwarz f4—f3 und später Dh5 n. h4. |          | 9. . . . .  | Dh5—g6.                             |
| 8. . . . .  | Sg8—f6.  | 10. d2—d3.  | Sf6—h5.                             |
| 9. Sb1—c3.  |          | 11. Sc3—d5. | Sh5—g3 †                            |
| Weiss könnte hier auch e4—e5, jedoch ohne Vortheil spielen.                   |          | 12. Kf1—g1. | Lg7—d4 †                            |
| 9. e4—e5.   | Sf6—e4.  | 13. Kg1—h2. | Sg3 n. e2 und                       |
| 10. Le2 n. g4.  | Se4—g3 † |             | gewinnt.                            |

**Neuntes Spiel.**

Siehe das 1. Diagramm des ersten Spiels.

- | Weiss.   | Schwarz. | Weiss.                                   | Schwarz.   |
|--|----------|--|------------|
| 5. <b>Dd1—f3.</b>  |          | 5. . . . .                               | Sg8—f6.    |
| Diese Art den Angriff im 5. Zuge fortzusetzen ist nicht zweckmässig, wegen des Gegenzuges 5) Sb8—c6. Bei jeder andern Vertheidigung würde Weiss allerdings ein gutes Spiel bekommen. |          | 6. g2—g3.                                | Dh4—h5.    |
| 5. . . . . Sb8—c6. Am besten.  |          | 7. g3 n. f4.                             | Dh5 n. f3. |
| Schwarz könnte auch  |          | 8. Sg1 n. f3.                            | Sf6 n. e4. |
| 5) d7—d6 oder 5) Sg8—h6 spielen, wie dies in dem folgenden Spiel geschieht. Zu einem gleichen Spiel führt 5) Sg8—f6 oder 5) Lf8—c5, wie aus nachstehenden Zügen hervorgeht:          |          | 9. f4 n. g5 und die Spiele sind gleich.  | oder:      |
|  |          | 5. . . . .                               | Lf8—c5.    |
|  |          | 6. g2—g3.                                | Dh4—h6.    |
|  |          | 7. h2—h4.                                | Lc5 n. g1. |
|  |          | 8. Th1 n. g1 und die Spiele sind gleich. |            |
|  |          | 6. g2—g3.                                | Dh4—h6.    |
|  |          | 7. g3 n. f4.                             | g5 n. f4.  |
|  |          | 8. d2—d3.                                |            |



Weiss.                      Schwarz.  
8. . . . . Lf8—d6. Am besten.

Wenn Schwarz statt dieses Zuges Sc6—d4 spielt, so kommt Weiss in Vorthail.

8. . . . . Sc6—d4.

9. Df3—f2.

[Zöge Weiss statt dessen Df3—d1, so bekommt Schwarz mit 9) d7—d5 ein sehr starkes Spiel.]

9. . . . . Lf8—c5.

10. c2—c3. Sd4—b3.

11. d3—d4. Lc5 n. d4 od. a.

12. c3 n. d4. Sb3 n. a1.

13. Lc1 n. f4. Dh6—c6.

14. Sb1—d2. Sa1—c2.

15. Sg1—f3. d7—d6.

16. Sf3—g5 und Weiss hat das bessere Spiel.

Weiss.                      Schwarz.  
11. . . . . Sb3 n. a1.  
12. d4 n. c5. d7—d6.  
13. Lc1 n. f4. Dh6—g6.  
14. c5 n. d6. c7 n. d6.  
15. Sb1—d2. Lc8—e6.  
14. Sg1—f3 und Weiss hat das bessere Spiel.

9. Sb1—c3. Sg8—e7.  
10. Sc3—d5. f7—f5.  
Dieser Zug würde auch geschehen sein, wenn Weiss 10) Sc3—e2 gespielt hätte.

11. Sg1—e2. Th8—f8.  
12. Lc1 n. f4. Ld6 n. f4.  
13. Se2 n. f4. Sc6—e5 und hat das bessere Spiel.

### Zehntes Spiel.

Weiss.                      Schwarz.  
1. e2—e4. e7—e5.  
2. f2—f4. e5 n. f4.  
3. Lf1—c4. Dd8—h4 †  
4. Ke1—f1. g7—g5.  
5. Dd1—f3. d7—d6.

Spielt Schwarz 5) Sg8—h6, so folgt:

5. . . . . Sg8—h6.  
6. g2—g3. f4 n. g3.  
7. h2 n. g3. Dh4—g4.  
8. Lc4 n. f7 †. Ke8—e7.  
9. Lf7—h5. Dg4 n. f3 †  
10. Sg1 n. f3 und Weiss hat das bessere Spiel.

Weiss.                      Schwarz.  
6. g2—g3.  
Weiss könnte hier auch mit Vorthail Df3—b8 spielen.  
6. . . . . Dh4—g4.  
7. d2—d4. Dg4 n. f3 †  
8. Sg1 n. f3. Lf8—h6.  
Auf 8) g5—g4 antwortet Weiss 9) Sf3—g5 und auf f4 n. g3 folgt 9) Sf3 n. g5.

9. g3 n. f4. g5 n. f4.  
10. Sb1—c3. Lc8—h3 †  
11. Kf1—f2. Sg8—e7.  
12. Sc3—c2 und gewinnt auf die Dauer mit gutem Spiel den Bauer zurück.

### Elftes Spiel.

Siehe das 1. Diagramm des ersten Spiels.

Weiss.                      Schwarz.  
5. g2—g3.  
Ein zu frühzeitiger Angriff, den Schwarz genügend zurückzuschlagen vermag.  
5. . . . . f4 n. g3.  
6. Dd1—f3. g3—g2 †. Am besten, weil sonst mit h2 n. g3 der Thurm frei wird.

Weiss.                      Schwarz.  
7. Kf1 n. g2. Sg8—h6.  
8. d2—d4. Sb8—c6.  
9. c2—c3. Lf8—e7 und Schwarz erhält seinen Bauer bei gutem Spiel.

**Zwölftes Spiel.**

In den vorangegangenen Spielen wurde nach den Zügen e2—e4, e7—e5, f2—f4, e5 n. f4, Lf1—c4, Dd8—h4 †, Ke1—f1 das Spiel mit g7—g5 zur Deckung des Gambit-Bauers fortgesetzt. In diesem und in den folgenden Spielen wird von dieser Vertheidigung kein Gebrauch gemacht, und zwar, wie sich herausstellt, zum Nachtheil des schwarzen Spiels.

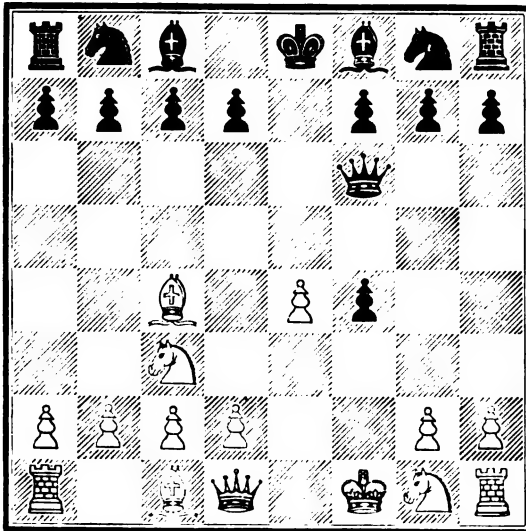
Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	haft, wie man gleich sehen wird. Besser	
2. f2—f4.	e5 n. f4.	ist d7—d6. Weiss hat jedoch immer durch	
3. Lf1—c4.	Dd8—h4 †	den Besitz des Centrums das freiere und	
4. Ke1—f1.	<b>Lf8—c5.</b>	bessere Spiel.	
	Dieser Zug giebt dem	8. Lc4 n. f7 †	Ke8—f8.
Weissen Gelegenheit ein Centrum zu bilden,		9. Lf4—g3.	Sg8—h6.
kann daher nicht empfohlen werden.		10. Sb1—c3.	De4—e7.
5. d2—d4.	Lc5—b6.	11. Lf7—b3.	c7—c6.
6. Sg1—f3.	Dh4—e7.	12. Dd1—d2.	d7—d5.
	Auf Dh4—g4 folgt Lc4	13. Ta1—e1 und Weiss hat das	
n. f7 † und auf Dh4—h6, g2—g3 mit Vortheil.		bessere Spiel.	
7. Lc1 n. f4.	De7 n. e4.		
	Dieser Zug ist fehler-		

**Dreizehntes Spiel.**

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	lität verloren, jedoch wiegt die vor-	
2. f2—f4.	e5 n. f4.	treffliche Entwicklung seines Spiels	
3. Lf1—c4.	Dd8—h4 †	diesen Nachtheil bei weitem auf.	
4. Ke1—f1.	<b>Sg8—f6.</b>	6. . . . . g7—g5.	
5. Sg1—f3.	Dh4—h5.	Wenn Schwarz 6) Sf6	
	Wenn Schwarz 5)	n. e4 spielt, so antwortet Weiss 7) Dd1—e2	
Dh4—g4 spielt, so nimmt Weiss 6) Lc4 n.		mit Vortheil.	
f7 †, und wenn 5) Dh4—h6, so spielt Weiss		7. Sb1—c3.	h7—h6.
6) Sf3—e5.		8. e4—e5.	Sf6—g8.
6. h2—h4.		Geht dieser Springer	
Weiss könnte auch 6) e4—e5 vorthailhaft		nach g4, so bekommt Weiss mit 9) Kf1—	
spielen:		g1 ein gutes Spiel.	
6. e4—e5.	Sf6—e4.	9. Lc4—e2.	g5—g4.
7. d2—d4. Am besten. Se4—g3 †		10. Sf3—h2.	Dh5 n. e5.
8. Kf1—g1.	Sg3 n. h1.	11. d2—d4 und Weiss hat das bessere	
9. Lc1 n. f4. Weiss hat zwar die Qua-		Spiel.	

**Vierzehntes Spiel.**

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	absichtigt Schwarz dem Bauer f4 nachträg-	
2. f2—f4.	e5 n. f4.	lich mit g7—g5 eine Deckung zu ver-	
3. Lf1—c4.	Dd8—h4 †	schaffen, ohne die Dame in eine gedrückte	
4. Ke1—f1.	<b>Dh4—f6.</b>	Lage zu bringen. Dieser Plan ist jedoch	
	Mit diesem Zuge be-	nicht durchführbar, wie man bald sehen wird.	
		5. Sb1—c3.	



5. . . . . c7—c6. 13. d4 n. e5. Dh8—h1†
- Schwarz kann hier auch 14. Sf3—g1. Sb8—d7.
- mit Sg8—e7 die Vertheidigung fortsetzen. 15. Se4 n. g5. Sd7 n. e5.
5. . . . . Sg8—e7. 16. Dd1—e2 u. Weiss hat das bessere Spiel.
6. d2—d4. d7—d6. d7—d6.
7. Sg1—f3. g7—g5. g7—g5.
8. h2—h4. h7—h6. h7—h6.
9. e4—e5. Df6—g7. 9. e4—e5. d6 n. e5.
10. h4 n. g5. h6 n. g5. 10. d4 n. e5. Df6—g7.
11. Th1 n. h8. Dg7 n. h8. 11. Dd1—d4.
12. Sc3—e4. d6 n. e5.





Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
11. . . . .	Lc8—f5.	a.	
	Wenn Schwarz 11)	12. . . . .	Lf8—c5.
Lf8—e7 spielt, so antwortet Weiss 12) e5		13. Dd4 n. f4.	h6 n. g5.
—e6 und auf 11) Sb8—d7 verfährt Weiss		14. Df4 n. f7† und gewinnt.	
wie folgt:			
11. . . . .	Sb8—d7.	12. h4 n. g5.	h6 n. g5.
12. h4 n. g5.	h6 n. g5 od. a.	13. Th1 n. h8.	Dg7 n. h8.
13. Th1 n. h8.	Dg7 n. h8.	14. Sf3 n. g5.	Dh8—h1†
14. e5—e6.	Dh8—h1†	15. Dd4—g1.	Dh1 n. g1†
15. Dd4—g1.	Dh1 n. g1†	16. Kf1 n. g1 und Weiss hat das	bessere Spiel.
16. Kf1 n. g1. Weiss hat das bessere			
Spiel.			

## Fünfzehntes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	werden. Siehe das folgende Spiel. Wenn	
2. f2—f4.	e5 n. f4.	Weiss 5) Sb1—c3 spielt, so antwortet	
3. Lf1—c4.	Dd8—h4†	Schwarz am besten Lc8—e6.	
4. Ke1—f1.	d7—d6.	5. . . . .	g7—g5.
	Diese Vertheidigung	6. g2—g3.	Dh4—g4.
ist sehr schwach, und Weiss wird bei der-		7. d2—d3.	Lf8—h6.
selben den Gambitbauer mit einer guten		8. Df3 n. g4.	Lc8 n. g4.
Stellung zurückgewinnen.		9. h2—h4.	g5 n. h4.
5. Dd1—f3.		10. Th1 n. h4 und Weiss hat das	bessere Spiel.
Am besten. Es kann jedoch auch mit			
d2—d4 das Spiel vortheilhaft fortgesetzt			

## Sechszehntes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	14. Lc1 n. f4.	Dh1 n. a1.
2. f2—f4.	e5 n. f4.	15. Dd4 n. h8. Weiss hat das bessere	
3. Lf1—c4.	Dd8—h4†	Spiel.	
4. Ke1—f1.	d7—d6.	a.	
5. d2—d4.	Lc8—e6.	8. Th1—h2.	Lc8—g4.
	Hier kann Schwarz	9. Kf1—g1.	Sg8—e7.
auch das Spiel, wie folgt, mit g7—g5 fort-		Derselben Stellung begegneten wir bereits	
setzen:		im 5. Spiel.	
5. . . . .	g7—g5.	10. c2—c3.	Lg4 n. f3.
6. Sg1—f3.	Dh4—h5.	11. g2 n. f3.	Th8—g8.
7. h2—h4.	Lf8—g7.	12. h4 n. g5.	Dh5 n. g5†
8. Sb1—c3 oder a.	Lc8—g4.	13. Kg1—f1.	Sb8—d7.
9. Sc3—d5.	Ke8—d8.	14. Dd1—b3.	
10. Kf1—f2 am besten.	Lg4 n. f3.	Hier wäre Th2 n. h7, wegen Sd7—f6—h5	
11. g2 n. f3.	h7—h6.	mangelhaft.	
12. h4 n. g5.	Lg7 n. d4†	14. . . . .	d6—d5.
13. Dd1 n. d4.	Dh5 n. h1.	15. Th2—g2.	
		Wenn Weiss statt dessen 15) e4 n. d5	

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
spielt, so gewinnt Schwarz mit Lg7 n. d4 und wenn Weiss 15) Lc4 n. d5 spielt, so bekommt Schwarz mit Se7 n. d5 ein vorzügliches Spiel.		20. Kf1—e2.	Tg1 n. c1.
15. . . . .	d5 n. c4.	21. c3 n. d4.	Tb8 n. b2 †
16. Db8 n. b7.	Dg5 n. g2 †	22. Sb1—d2.	Tc1 n. a1 und
17. Kg1 n. g2.	Ta8—b8.		muss gewinnen.
18. Db7—a6.	Lg7 n. d4 †	6. Dd1—d3.	Le6 n. c4.
19. Kg2—f1.		7. Dd3 n. c4.	c7—c6.
Am besten. Geht der König auf die		8. Dc4—b3.	b7—b6.
Thurmlinie, so spielt Schwarz Tb8—b6 und		9. Db3—h3.	Dh4 n. h3.
gewinnt.		10. Sg1 n. h3.	Sg8—f6.
19. . . . .	Tg8—g1 †	11. Sb1—c3.	Sb8—e7.
		Weiss hat das bessere Spiel.	

## Siebenzehntes Spiel.

In den bisher erörterten Spielen des Läufer-Gambit gab Schwarz im 4. Zuge mit der Dame auf h4 Schach, um den weissen König von seinem Platze zu treiben, und auf diese Art die Rochade unmöglich zu machen. Der Vortheil, der aus diesem Umstande dem schwarzen Spiel erwächst, wird beinahe wieder aufgewogen durch die beengte Lage, in welche die Dame geräth, nachdem Schwarz demnächst den zur Deckung des Gambit-Bauers keinen Aufschub duldenden Zug g7—g5 gemacht hat. Dennoch giebt es für Schwarz keinen stärkeren Zug, als Dd8—h4 †, wie aus den folgenden Spielen, in denen er durch andere Züge ersetzt wird, hervorgeht.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	4. . . . .	h7—h5.
2. f2—f4.	e5 n. f4.	5. h4 n. g5.	Dd8 n. g5.
3. Lf1—c4.	<b>g7—g5.</b>	6. Sg1—f8.	Dg5—g3 †
	Dieser Vertheidigungszug, der sich im Springer-Gambit so vorthellhaft bewährt, ist im Läufer-Gambit nichts weniger als gut.		[Noch schlechter wäre
4. h2—h4.	Lf8—g7.	6) Dg5 n. g2 wegen Th1—g1.]	
	Wenn Schwarz f7—	7. Kc1—f1.	d7—d6.
f6 spielt, so gewinnt Weiss mit Dd1—h5 †.	spielt Schwarz 4) g5 n. h4, so setzt Weiss das Spiel fort mit:	8. Sb1—c3.	Sg8—f6.
4. . . . .	g5 n. h4.	9. Sc8—e2 und Weiss gewinnt den Gambibauer zurück.	
5. Dd1—h5.	Dd8—e7.	Endlich 4) g5—g4 führt auch zu keinem für Schwarz vorthellhaften Spiel.	
6. d2—d3 und Weiss gewinnt die beiden vorgerückten Bauern des Schwarzen zurück.		4. . . . .	g5—g4.
Ebenso auf 4) Lf8—h6 folgt 5) Dd1—h5 und gewinnt den Gambit-Bauer zurück.		5. d2—d4.	
Wenn Schwarz 4) h7—h5 spielt, so verfährt Weiss, wie folgt:		(Schlecht wäre hier Dd1 n. g4 siehe a.)	
		5. . . . .	Lf8—e7.
		6. Lc1 n. f4.	Le7 n. h4 †
		7. g2—g3.	Lh4—e7.
		8. c2—c3.	h7—h5.
		9. Dd1—b3.	Th8—h7.
		40. Th1 n. h5.	Th7—g7.
		11. Th5—h8 und gewinnt.	

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
	a.		
5. Dd1 n. g4.	d7—d5.	5. d2—d4.	h7—h6.
6. Dg4 n. f4.	d5 n. c4.	6. h4 n. g5.	h6 n. g5.
7. Df4—e5 †	Dd8—e7.	7. Th1 n. h8.	Lg7 n. h8.
8. De5 n. h8.	Sg8—f6.	8. Dd1—h5.	Dd8—f6.
9. Sg1—f3.	Lc8—g4.	9. e4—e5.	Df6—g7.
10. e4—e5.	Sb8—d7.	10. Sg1—h3 und Weiss hat das	bessere Spiel.
11. 0—0.	De7—c5 †		
12. Kg1—h1.	Sf6—h5 und		
	Schwarz hat das bessere Spiel.		

## Achtzehntes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	4. . . . .	Dd8—h4 †
2. f2—f4.	e5 n. f4.	5. Ke1—d1.	f5 n. e4.
3. Lf1—c4.	<b>f7—f5.</b>	6. De2 n. e4 †	Lf8—e7.
	Dieser Zug ist nicht	7. d2—d4.	Sg8—f6.
	so stark, wie Dd8—h4 †, er kann jedoch	8. De4 n. f4.	Dh4 n. f4.
	ohne erheblichen Nachtheil gemacht werden.	9. Lc1 n. f4.	d7—d5.
4. Dd1—e2.		10. Lc4—d3.	Lc8—g4 †
	Am besten. Auf 4) Lc4 n. g8 oder 4) e4	11. Sg1—e2.	Sb8—c6.
	n. f5, antwortet Schwarz ebenfalls Dd8—h4 †.	12. c2—c3.	0—0—0.
	Weiss kann jedoch auch 4) Sb1—c3 ziehen,		Die Spiele stehen gleich.
	ein Zug, der im nächsten Spiel erörtert		
	werden wird.		

## Neunzehntes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	14. Sf7—e5.	g7—g5.
2. f2—f4.	e5 n. f4.		Schwarz hat das bessere Spiel.
3. Lf1—c4.	f7—f5.		A.
4. <b>Sb1—c3.</b>	Dd8—h4 †	5. . . . .	Sg8—f6.
5. Ke1—f1.	f5 n. e4.	6. Sg1—f3.	Dh4—h5.
	Am besten, oder A.	7. e4—e5.	Sf6—e4.
6. Sc3 n. e4.	c7—c6 am besten.		Wenn Sf6—g4 ge-
7. Dd1—e2.			schiebt, so wird, wie folgt, gespielt:
	Hier kann auch 7) Sg1—f3 mit Vortheil	7. . . . .	Sf6—g4.
	geschehen.	8. d2—d4.	Sg4—e3 †
7. . . . .	Ke8—d8.	9. Lc1 n. e8.	f4 n. e3.
8. Lc4 n. g8.	Th8 n. g8.	10. Sc3—d5.	Ke8—d8.
9. Sg1—f3.	Dh4—e7.	11. Sd5 n. e3 und Weiss hat ein gutes	
10. d2—d4.	d7—d5.		Spiel.
11. Se4—g5.	h7—h6.	8. Sc3—d5.	Se4—g3 †
12. De2 n. e7 †	Lf8 n. e7.		Würde Schwarz 8) Ke8
13. Sg5—f7 †	Kd8—e8.		—d8 spielen, so antwortet Weiss 9) Sd5 n. f4.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
9. Kf1—g1.	Sg3 n. h1.	15. Sf3—g5.	Dg4 n. f4.
10. Sd5 n. c7 †	Ke8—d8.	16. Sg5—f7 †	Kd8—e8.
11. Sc7 n. a8.	Sh1—g3.	17. Dd1—d3.	Le7—d8.
12. h2 n. g3.	f4 n. g3.	18. Sf7—d6 †	Ke8—f8.
13. d2—d4.	Lf8—e7.	19. Ta1—f1 und gewinnt.	
14. Lc1—f4.	Dh5—g4.		

## Zwanzigstes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	9. h2 n. g3.	Lh4—g5.
2. f2—f4.	e5 n. f4.	10. Sb1—c3. Die Spiele stehen gleich.	
3. Lf1—c4.	d7—d5.		

A.

Durch dieses Opfer des Damenbauern bekommt Schwarz ein freies Spiel, giebt jedoch ein Uebergewicht, das er bereits hatte, ohne Widerstand auf.

4. Lc4 n. d5.

Weniger zu empfehlen ist e4 n. d5, worauf Schwarz mit Lf8—d6 ein gutes Spiel bekäme.

4. . . . . Sg8—f6.  
5. Dd1—e2.

Am besten. Weiss kann jedoch auch Sb1—c3 ziehen. Siehe das nächste Spiel.

5. . . . . Sf6 n. d5.

Schwarz kann hier auch, jedoch nicht sehr vortheilhaft, c7—c6 spielen.

6. e4 n. d5 † Lf8—e7.  
7. De2—f3.

Wenn hier Weiss 7) d2—d8 spielt, so rochirt Schwarz mit Vorthail.

7. . . . . Le7—h4 †  
8. g2—g3. f4 n. g3 oder A.

8. . . . . 0—0.  
9. g3 n. h4 oder B. Dd8 n. h4 †  
10. Df3—f2.

Wenn Weiss 10) Ke1—f1 spielt, so antwortet Schwarz Tf8—e8 und gewinnt.

10. Ke1—f1. Tf8—e8.  
11. Df3—f2.  
(Auf Sg1—e2 gewinnt Lc8—g4.)  
11. . . . . Lc8—h3 †  
12. Sg1 n. h3. Dh4 n. h3 †  
13. Kf1—g1. f4—f3 und gewinnt.

10. . . . . Tf8—e8 †  
11. Sg1—e2. Dh4—h5.  
12. Sb1—c3. f4—f3 und gewinnt.

B.

9. Df3 n. f4. Dd8 n. d5.  
10. Sg1—f3. Lh4—g5.  
11. Sb1—c3. Dd5—c6 und gewinnt.

## Einundzwanzigstes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	5. Sb1—c3.	
2. f2—f4.	e5 n. f4.	Auch dieser Zug ist eine gute Fortsetzung des Angriffs.	
3. Lf1—c4.	d7—d5.	5. . . . . Lf8—b4.	
4. Lc4 n. d5.	Sg8—f6.		

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
6. Sg1—e2.		wortet Schwarz 7) Lc8—g4 mit Vortheil, wie folgt:	
Auf 6) Sg1—f3 spielt Schwarz Lb4 n. c3, und es kommt zu gleichen Spielen.		7. Se2 n. c8.	Lc8—g4.
6. . . . .	Lb4 n. c3.	8. Sc3—e2.	Sf6 n. d5.
	Einen sehr starken	9. e4 n. d5.	Dd8—h4† und
Angriff kann Schwarz bekommen mit 6) Sf6 n. d5 und später Dd8—h4†. Weniger vortheilhaft ist 6) c7—c6.			gewinnt.
6. . . . .	c7—c6.	7. . . . .	c7—c6.
7. Ld5—c4.	Lc8—g4.	8. Ld5—c4.	Dd8 n. d1†
8. 0—0 und hat ein gutes Spiel.		9. Ke1 n. d1.	Sf6 n. e4.
7. d2 n. c3.		10. Kd1—e1 und die Spiele sind ungefähr gleich, da Schwarz schliesslich den Gambithbauer nicht halten können wird.	
Wenn Weiss 7) Se2 n. c3 spielt, so ant-			

## Zweihundzwanzigstes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	5. e4 n. d5.	c6 n. d5.
2. f2—f4.	e5 n. f4.	6. Lc4—b5†	Sb8—c6.
3. Lf1—c4.	<b>c7—c6.</b>	7. Lc1 n. f4.	Dd8—b6.
	Diese Vertheidigung	8. Dd1—e2†	Lc8—e6.
ist zwar ohne Gefahr für den Nachziehenden, jedoch auch ohne Vortheil für sein Spiel.		9. c2—c3.	0—0—0.
4. d2—d4.	d7—d5.	10. Sg1—f3.	
		Die Spiele stehen gleich.	

## Dreiundzwanzigstes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	4. Lc4 n. f7†	Ke8 n. f7.
2. f2—f4.	e5 n. f4.	5. Dd1—h5†	g7—g6.
3. Lf1—c4.	<b>b7—b5.</b>	6. Dh5—d5†	Kf7—g7.
	Schwarz giebt diesen	7. Dd5 n. a8.	Sb8—c6.
Bauer preis, um den feindlichen Läufer von der Angriffslinie abzulenken, und um den Figuren seines Damenflügels Gelegenheit zur Entwicklung zu geben.		8. Sb1—c3.	Dd8—h4†
		9. Ke1—d1.	Lc8—a6.
4. Lc4 n. b5.		10. a2—a4.	b5—b4.
Am besten. Spielt Weiss Lc4 n. f7†, so gestaltet sich das Spiel, wie folgt:		11. Sc3—d5.	Lf8—d6.
		12. d2—d4.	Sg8—e7 und
		Schwarz gewinnt.	
		4. . . . .	Dd8—h4†
		5. Ke1—f1.	



Weiss.

Schwarz.

5. . . . .

Lc8—b7.

Schwarz kann auch

5) Sg8—f6, wie folgt, spielen:

5. . . . .

Sg8—f6.

6. Sg1—f3.

Dh4—h6.

7. d2—d4.

Sf6—h5.

8. Sf3—h4.

g7—g6.

(Ueber Dh6—g5 siehe

die Partie zwischen Anderssen und Kiese-  
ritski.)

9. g2—g4.

Lf8—e7 am besten.

10. g4 n. h5.

Le7 n. h4.

11. Dd1—g4.

Dh6—g5.

12. Dg4 n. g5.

Lh4 n. g5.

Weiss.

Schwarz.

13. Sb1—c3 und Weiss hat das bessere  
Spiel.

6. Sb1—c3.

Sb8—c6.

7. d2—d4.

Sg8—f6.

8. d4—d5.

Sc6—e5.

9. Sg1—f3.

Se5 n. f3.

10. Dd1 n. f3.

Sf6—h5.

11. g2—g4.

f4 n. g3.

12. Kf1—g2.

Lf8—d6.

13. e4—e5.

Ld6 n. e5.

14. Lb5 n. d7 †

Ke8 n. d7.

15. Df3—f5 †

Kd7—d6.

16. Sc3—e4 † und gewinnt.

## Gespielte Partien.

## Erste Partie.

Druck.

Heferichtl.

Weiss.

Schwarz.

1. e2—e4.

e7—e5.

2. f2—f4.

e5 n. f4.

3. Lf1—c4.

b7—b5.

4. Lc4 n. b5.

Dd8—h4 †

5. Ke1—f1.

Lc8—b7.

Weiss.

Schwarz.

6. Sb1—c3.

Hier wäre wohl d2—d3 der bessere Zug  
gewesen.

6. . . . .

Lf8—b4.

7. Dd1—f3.

Dieser Zug giebt dem Schwarzen Gele-



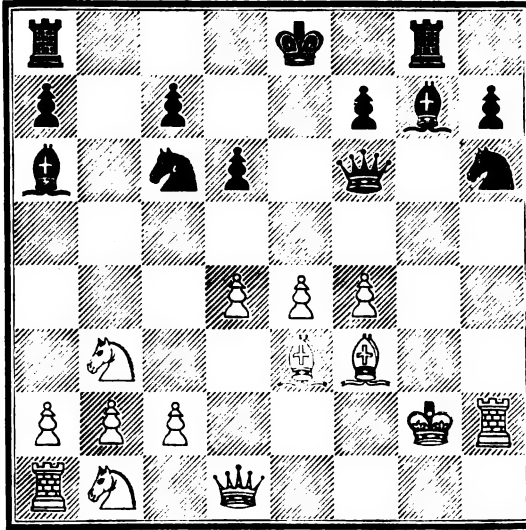
Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
genheit, sein Spiel schnell und vorthailhaft zu entwickeln.		10. d3 n. e4.	Sg8—f6.
7. . . . .	f7—f5.	11. Lb5—d3.	0—0.
8. d2—d3.	Lb4 n. c3.	Schwarz hat jetzt eine sehr günstige Stellung.	
9. b2 n. c3.	f5 n. e4.		



12. Lc1—a3.	d7—d6.	18. g2—g3.	Dh4 n. c4 †
13. Ld3—c4 †	Kg8—h8.	19. Dc3 n. c4.	Se5 n. c4.
14. Lc4—d5.	Sf6 n. d5.	20. La3—b4.	f3—f2.
15. e4 n. d5.	Sb8—d7.	21. Sg1—h3.	Lb7 n. d5 und gewinnt.
16. c3—c4.	Sd7—e5.		
17. Df3—c3.	f4—f3.		

## Zweite Partie.

Desloges.	Nieferichki.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. e2—e4.	e7—e5.	10. Sd4—b3.	f4—f3.
2. f2—f4.	e5 n. f4.	11. g2 n. f3.	g4 n. h3.
3. Lf1—c4.	b7—b5.	12. f3—f4.	Dh5—h4.
4. Lc4 n. b5.	Dd8—h4 †	13. d2—d3.	h3—h2.
5. Ke1—f1.	g7—g5.	14. Le2—f3.	Sb8—c6.
6. Sg1—f3.	Dh4—h5.	15. d3—d4.	Lc8—a6 †
7. Lb5—e2.	g5—g4.	16. Kf1—g2.	Sg8—h6.
8. Sf3—d4.	d7—d6.	17. Th1 n. h2.	Dh4—f6.
9. h2—h3.	Lf8—g7.	18. Lc1—e3.	Th8—g8.



19. De1—h1.

Dieser Zug giebt Schwarz Gelegenheit durch die folgenden Züge seinem Spiel eine sehr vorteilhafte Wendung zu geben. Weiss hätte wohl besser gethan c2—c3 zu ziehen.

19. . . . . Sc6 n. d4.

20. Sb3 n. d4. Df6 n. d4.

Schwarz spielt von hier ab das Spiel meisterhaft zu Ende.

21. Le3 n. d4. Lg7 n. d4†

22. Kg2—h3. La6—c8†

23. Kh3—h4.

24. Kh4—h5.

25. Th2—g2.

26. f4—f5.

Weiss hat keinen anderen Zug um das Matt auf h6 zu decken.

26. . . . . Tg6—h6†

27. Kh5—g4. Th6 n. h1.

28. c2—c3.

Nothwendig, um Lf6 n. b2 zu verhindern.

28. . . . . Lf6—e5.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
Schwarz droht Sg3—h6† und dann f7—f6 Schachmatt.		34. Kg4 n. g5.	f7—f6 †
29. Lf3—e2.	Sg8—f6 †	35. Kg5—g6.	Th1—g1 †
30. Kg4—f3.	Sf6 n. e4.	36. Kg6—h7.	Ta8 n. c8.
31. Tg2—g8 †	Ke8—e7.	37. a2—a3.	Tc8—g8.
32. Tg8 n. c8.	Se4—g5 †	38. Le2—c4.	Tg8—g7 †
33. Kf3—g4.	h7—h5 †	39. Kh7—h6.	Le5—f4 †
		40. Kh6 n. h5.	Tg7—h7 † u. Matt.

## Dritte Partie.

Mac Donnell.	de la Bourdonnais.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.	das sonst vortheilhafte Feld h5 unzugänglich zu machen.	
1. e2—e4.	e7—e5.	7. . . . .	Sb8—c6.
2. f2—f4.	e5 n. f4.	8. e4—e5.	Sg8—e7.
3. Lf1—c4.	Dd8—h4 †	Wenn d6—e5 nimmt, so folgt Sc3—d5 und später nimmt d4—e5 mit günstiger Stellung.	9. Sc3—b5. 0—0.
4. Ke1—f1.	g7—g5.	Schwarz giebt den Bauer c7, der nur durch den König bei unvortheilhafter Stellung zu decken wäre, preis, um mittelst der Rochade sein Spiel günstig zu entwickeln. Wie man aus den	
5. Sb1—c3.	Lf8—g7.		
6. d2—d4.	d7—d6.		
7. Lc4—e2.			

Ein Lieblingszug Mac Donnells, um später, wenn Sg1—f3 geschieht, der schwarzen Dame



nächsten Zügen ersieht, ist der Bauer c7 von Weiss nicht ohne Nachtheil zu nehmen, die Rochade des Schwarzen also vollkommen gerechtfertigt.

10. Sb5 n. c7.

Ta8—b8.

11. Sg1—f3.

Dh4—h6.

12. c5 n. d6.

Weiss ist genöthigt diesen Bauer zu nehmen, weil sonst der Bauer e5 verloren würde.

12. . . . .

Se7—f5.

13. c2—c3.

Sf5—g3 †

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
14. h2 n. g3.	Dh6 n. h1 †	27. Sb5—d6.	Lb6 n. d4.
15. Kf1—f2.	f4 n. g3 †	28. c3 n. d4.	Tb8 n. b4.
16. Kf2 n. g3.	Dh1 n. d1.	29. Sd6 n. c8.	Tf8 n. c8.
17. Le2 n. d1.	h7—h6.	30. d4—d5.	Kg8—f7.
Schwarz hat jetzt die			
Qualität gegen einen Springer u. einen Bauer.			
18. b2—b3.	b7—b5.	31. Ld1—b3.	Kf7—e7.
19. Lc1—e3.	f7—f5.	32. Kg1—f1.	Tb4—e4.
20. d4—d5.	f5—f4 †	33. Kf1—e2.	Tc8—f8.
21. Kg3—h2.	f4 n. e3.	34. Ke2—d3.	Te4—e5.
22. d5 n. c6.	g5—g4.	35. Ta1—e1.	Ke7—d6.
23. Sf3—d4.	Lg7—e5 †	36. Te1 n. e3.	Te5 n. e3.
24. Kh2—g1.	Le5 n. d6.	37. Kd3 n. e3.	h6—h5.
25. Sc7 n. b5.	Ld6—c5.	38. Ke3—e4.	h5—h4.
26. b3—b4.		39. Lb3—d1.	h4—h3.
Besser wäre wohl Ld1—e2 gewesen.		40. g2 n. h3.	g4 n. h3.
26. . . . .	Lc5—b6.	41. Ld1—f3.	h3—h2.
		42. Lf3—g2.	Tf8—f1 u. gewinnt.

## Vierte Partie.

Mac Donnell.	de la Bourdonnais.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	7. e4—e5.	Sg8—e7.
2. f2—f4.	e5 n. f4.	8. Sg1—f3.	Dh4—h5.
3. Lf1—c4.	Dd8—h4 †	9. Sc3—e4.	h7—h6.
4. Ke1—f1.	g7—g5.	10. Se4—f6 †	Lg7 n. f6.
5. Sb1—c3.	Lf8—g7.	11. e5 n. f6.	
6. d2—d4.	Sb8—c6.	Weiss hat bis dahin die Partie mit vieler Umsicht gespielt und sich den Angriff geschickt zu erhalten gewusst.	





- | Weiss.       | Schwarz.   |
|--------------|------------|
| 11. . . . .  | d7—d5.     |
| 12. Lc4—d3.  | Se7—f5.    |
| 13. Dd1—e1 † | Ke8—d8.    |
| 14. Sf3—e5.  | Sf5 n. d4. |

Mit Springer f5—g3† und später Sg3 n. h1 würde Schwarz die Partie verlieren, weil dann Se5 n. c6† und schliesslich De1—e7† folgen würde.

15. c2—c3.

Man sieht jetzt aus welchem Grunde Weiss seinen d-Bauer preisgegeben hat.

15. . . . . Sc6 n. e5.

- | Weiss.          | Schwarz.                                 |
|-----------------|--|
| 16. De1 n. c5.  | Sd4—c6.                                  |
|                 | (Dh5—d1† würde Schwarz die Dame kosten.) |
| 17. De5 n. d5 † | Kd8—e8.                                  |
| 18. Ld3—b5.     | Lc8—e6.                                  |
| 19. Lb5 n. c6 † | Ke8—f8.                                  |
| 20. Dd5—c5 †    | Kf8—g8.                                  |
| 21. Lc6—f3.     |  |

Weiss hat jetzt eine Figur erobert und muss daher wohl das Spiel gewinnen. Die Art, in der Schwarz die ihm bleibenden Chancen eines Gehehangriffes benutzt, ist sehr lehrreich.



- | Weiss.      | Schwarz. | Weiss.         | Schwarz.    |
|-------------|----------|----------------|-------------|
| 21. . . . . | Dh5—g6.  | 24. . . . .    | f4—f3.      |
| 22. Dc5—d4. |          | 25. Kf1—f2.    | f3 n. e2.   |
|             |          | 26. Lc1—e3.    | b7—b6.      |
|             |          | 27. h2—h4.     | Le6—d7.     |
| 22. . . . . | c7—c5.   | 28. De5—d5.    | Dg6 n. f6 † |
| 23. Dd4—e5. | Ta8—e8.  | 29. Kf2 n. e2. | Ld7—g4 †    |
| 24. Lf3—e2. |          | 30. Ke2—d2.    | Te8—d8 und  |

Ein grober Fehler, wie der folgende Zug des Schwarzen zeigt.

gewinnt.

## Fünfte Partie.

Mac Donnell.

de la Bourdonnais.

Weiss.

Schwarz.

- |               |            |  |            |
|---------------|------------|--|------------|
| 1. e2—e4.     | Schwarz.   | n. g3 spielt, wo folgt Kf1—g2 mit Vor- |            |
| 2. f2—f4.     | e7—e5.     | theil.                                 |            |
| 3. Lf1—c4.    | e5 n. f4.  | 14. e5 n. d6.                          | Le7 n. d6. |
| 4. Ke1—f1.    | Dd8—h4 †   | 15. h2—h4.                             | g5—g4.     |
| 5. Sb1—c3.    | g7—g5.     | 16. Le2—d1.                            | Dh6—f6.    |
| 6. d2—d4.     | Lf8—g7.    | 17. Kf1—e1.                            | Df6—e7 †   |
| 7. Sc3—e2.    | d7—d6.     | 18. Ke1—f2.                            | Th8—e8.    |
| 8. Lc4—e2.    | Ke8—d8.    | 19. g3 n. f4.                          | De7—e1 †   |
| 9. Sd5 n. f6. | Sg8—f6.    | 20. Kf2—g2.                            | De1—e4 †   |
| 10. e4—e5.    | Lg7 n. f6. | 21. Dd3 n. e4.                         | Te8 n. e4. |
| 11. Dd1—d3.   | Lf6—e7.    |  |            |
| 12. c2—c3.    | Sb8—c6.    |  |            |
| 13. g2—g3.    | Lc8—d7.    |  |            |
|               | Dh4—h6.    |  |            |

Wenn Schwarz f4

Es scheint, als ob Weiss durch den Abtausch der Damen einen Bauer gewinnt, wie sich jedoch bald zeigt, compromittirt das Nehmen des Bauern sein Spiel.



- |                                   |         |                |   |
|-----------------------------------|---------|----------------|---|
| 22. Ld1—c2.                       | Te4—e8. | 28. Se2—d4.    | Se7 n. d5.                                |
| 23. Lc2 n. h7.                    | Ld7—e6. |                | Man sieht, dass dieser                    |
| 24. Kg2—g3.                       | Le6—d5. |                | Bauer verloren war, nachdem Weiss 23) Lc2 |
| 25. Th1—h2.                       | Te8—e1. |                | n. h7 gespielt hatte.                     |
| 26. Sg1—e2.                       | Ld5—c4. | 29. h4—h5.     | Te1—g1 †                                  |
| 27. d4—d5.                        |         | 30. Kg3—f2.    | Tg1—f1 †                                  |
| Es gibt keinen andern Zug, um den |         | 31. Kf2—g3.    | Sd5 n. f4.                                |
| Springer zu retten.               |         | 32. Kg3 n. g4. | Kd8—d7.                                   |
| 27. . . . .                       | Sc6—e7. | 33. b2—b3.     | Lc4—e6 †                                  |



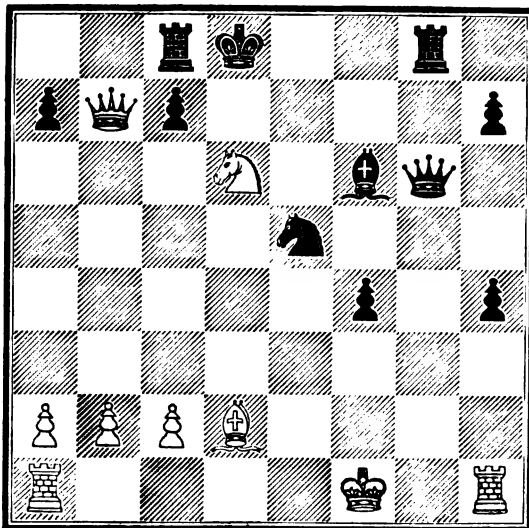
Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
34. Sd4 n. e6.	Sf4 n. e6.	39. h5—h6.	Tf1 n. c1.
35. Th2—e2.	Ta8—h8.	Der entscheidende Zug.	
36. Lh7—e4.	Th8—g8†	40. h6—h7.	Tc1 n. c3†
37. Kg4—h4.	Ld6—e7†	41. Kh3—h4.	Ld6—e7†
38. Kh4—h3.	Le7—d6.	42. Kh4—h5.	Tc3—h3†
und Matt.			

## Sechste Partie.

Mac Donnell.	de la Bourdonnais.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.	10. Sd5—c3.	Se7—f5.
1. e2—e4.	e7—e5.	11. Sg1—f3.	Dh4—h6.
2. f2—f4.	e5 n. f4.	12. Sc3—e4.	f7—f6.
3. Lf1—c4.	Dd8—h4†	13. e5 n. f6.	Lg7 n. f6.
4. Ke1—f1.	g7—g5.	14. g2—g4.	Sf5 n. d4.
5. Sb1—c3.	Lf8—g7.	15. Kf1—g2.	Lc8 n. g4.
6. d2—d4.	d7—d6.	16. h2—h4.	
7. Sc3—d5.	Ke8—d8.	Weiss hat im Interesse des Angriffs zwei wichtige Bauern preisgegeben, jedoch ohne hierdurch seine Stellung zu verbessern.	
8. Lc4—e2.	Sb8—c6.		
9. e4—e5.	Sg8—e7.		



16. . . . .	Lg4 n. f3†	21. Lc1—d2.	g5 n. h4†
17. Le2 n. f3.	Sd4 n. f3.	22. Kg2—f1.	Th8—g8.
18. Dd1 n. f3.	Sc6—e5.	23. Sc4 n. d6.	
19. Df3—b3.	Dh6—g6.	Hiermit gelingt es Weiss seine Stellung wieder etwas zu verbessern.	
20. Db3 n. b7.	Ta8—c8.		



Weiss.

Schwarz.

23. . . . .  
 24. Ld2—a5†  
 25. Db7 n. c8†  
 26. Dc8—b7†  
 27. Db7—d5†

- c7 n. d6.  
 Kd8—e8.  
 Ke8—f7.  
 Lf6—e7.  
 Kf7—f8.

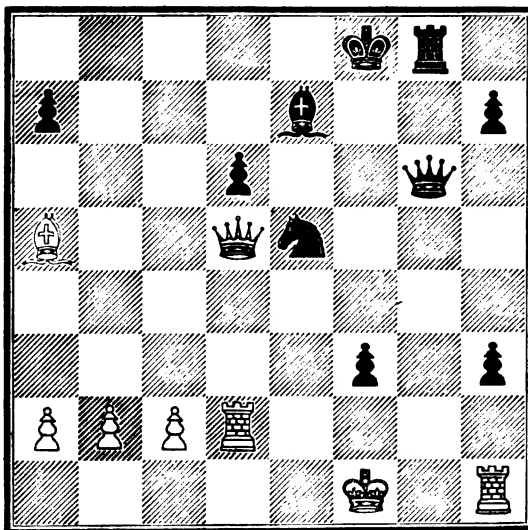
Weiss.

Schwarz.

28. Ta1—d1.  
 29. Td1—d2.

- f4—f3.  
 h4—h3.

Schwarz hat zwar die  
 Qualität verloren, jedoch einen unwidersteh-  
 lichen Angriff.



30. Dd5—a8†  
 31. Da8—d5†

- Kf8—f7.  
 Kf7—f8.

32. Dd5—a8†  
 33. Da8 n. a7.

- Kf8—g7.  
 Dg6—g2†

27\*

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
34. Td2 n. g2.	f3 n. g2 †	40. Dd5—f7 †	Kh5—g4.
35. Kf1—g1.		41. Df7—c4 †	Sf3—d4.
Auf Kf1—e2, folgt:		42. Dc4 n. d4 †	Kg4—h5.
35. . . . .	g2 n. h1 D.	43. La5—b6.	Dh1—h2 †
36. Da7 n. e7 †	Kg7—g6 und	44. Kf2—e1.	Tg5—e5 †
gewinnt.		45. Ke1—d1.	Dh2—e2 †
35. . . . .	Se5—f3 †	46. Kd1—c1.	De2—e1 †
36. Kg1—f2.	g2 n. h1 D.	47. Dd4—d1 †	De1 n. d1 †
37. Da7 n. e7 †	Kg7—h6.	48. Kc1 n. d1.	h3—h2 und
38. De7 n. d6 †	Kh6—h5.		gewinnt.
39. Dd6—d5 †	Tg8—g5.		

## Siebente Partie.

Weggen.	Haag.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.	13. Th1 n. h4.	Lc8—e6.
1. e2—e4.	e7—e5.	14. Lc4—d3.	Sb8—d7.
2. f2—f4.	e5 n. f4.	15. Lc1 n. f4.	0—0—0.
3. Lf1—c4.	Dd8—h4 †	16. Sd1—f2.	Sg8—e7.
4. Ke1—f1.	g7—g5.	17. Ta1—e1.	Se7—c6.
5. Sb1—c3.	Lf8—g7.	18. a2—a3.	a7—a6.
6. d2—d4.	d7—d6.	19. Th4—h5.	Td8—e8.
7. Sg1—f3.	Dh4—h5.	20. b2—b4.	b7—b5.
8. h2—h4.	h7—h6.	21. c2—c3.	Sd7—b6.
9. e4—e5.	d6 n. e5.	22. Th5 n. h6.	Th8 n. h6.
10. Sf3 n. e5.	Dh5 n. d1 †	23. Lf4 n. h6.	
11. Sc3 n. d1.	Lg7 n. e5.		
12. d4 n. e5.	g5 n. h4.		

Weiss hat jetzt einen Bauer mehr, und die bessere Stellung.



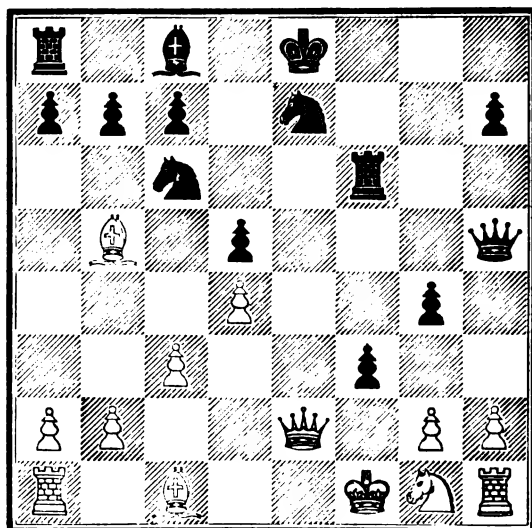
Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
23. . . . .	Sb6— a4.	29. g4—g5.	Sd7— b6.
24. Lh6—g7.	Sa4— b2.	30. Sf2— e4.	Sb6— a4.
25. Kf1—g1.	Sb2— c4.	31. Kg1— h2.	Kc8— d7.
26. Ld3 n. c4.	Le6 n. c4.	32. Se4—g3.	c7— c5.
27. Lg7— f6.	Sc6— b8.	33. Te1— d1†	Kd7— c7.
28. g2—g4.	Sb8— d7.	Schwarz gab die Partie auf.	

## Achte Partie.

Röwenthal.	Anderssen.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.	6. d2— d4.	Sg8— e7.
1. e2—e4.	e7—e5.	7. e4— e5.	f7— f6.
2. f2— f4.	e5 n. f4.	8. Sc3— e4.	Th8— f8.
3. Lf1— c4.	Dd8— h4†	Ein sehr starker Zug, der dem Thurm die Linie vor dem feindlichen König öffnet.	
4. Ke1— f1.	g7— g5.		
5. Sb1— c3.	Lf8— g7.		



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
9. Dd1— e2.	Sb8— c6.	14. Se4 n. f6 †	Tf8 n. f6.
10. Sg1— f3.	Dh4— h5.	15. Lc4— b5.	f4— f3.
11. e5 n. f6.	Lg7 n. f6.	Jetzt hat Schwarz be- reits eine siegreiche Stellung.	
12. c2— c3.	g5— g4.		
13. Sf3— g1.	d7— d5.		



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
16. De2—e5.	f3 n. g2 †	in seiner verzweifelten Lage meisterhaft.	
17. Kf1 n. g2.	Dh5—f7.		
18. Lb5 n. c6 †	b7 n. c6.	26. . . . .	Dh4 n. g5 †
19. Lc1—e3.	Lc8—f5.	27. De5 n. g5.	h6 n. g5.
20. Ta1—e1.	Lf5—e4 †	28. Th1—g1.	Ke8—d7.
21. Kg2—g3.	Tf6—f3 †	29. Kf6—f7.	Ta8—h8.
22. Sg1 n. f3.	Df7 n. f3 †	30. Te1—e2.	Se7—f5.
23. Kg3—h4.	Df3—h3 †	31. Kf7—f6.	Th8—g8.
24. Kh4—g5.	h7—h6 †	32. Kf6—f7.	Sf5—h6 †
25. Kg5—f6.	Dh3—h4 †	33. Kf7—f6.	Tg8—g6 †
26. Le3—g5.	Weiss vertheidigt sich	34. Kf6—e5.	Tg6—e6 † u. Matt.

## Neunte Partie.

v. d. Kasa.	v. Bilguer.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. e2—e4.	e7—e5.	12. Kf1—g1.	Dh5—g6.
2. f2—f4.	e5 n. f4.	13. h4 n. g5.	h6 n. g5.
3. Lf1—c4.	Dd8—h4 †	14. Th1 n. h8.	Lg7 n. h8.
4. Ke1—f1.	g7—g5.	15. Dd1—e1.	Kd8—c8.
5. Sg1—f3.	Dh4—h5.	16. g2—g3.	Sb8—c6.
6. d2—d4.	h7—h6.	17. Lc1—d2.	Ld7—g4.
7. h2—h4.	Lf8—g7.	18. Sf3—h2.	Lg4—f5.
8. Sb1—c3.	d7—d6.	19. Ld2—c3.	Lf5 n. c2.
9. e4—e5.	d6 n. e5.	20. e5—e6.	Lh8 n. c3.
10. Sc3—d5.	Ke8—d8.	21. e6 n. f7.	
11. d4 n. e5.	Lc8—d7.		

Um, wenn der Läufer die Dame nimmt, mit f7—f8 eine neue Dame zu machen.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
21. . . . .	Lc3 n. e1.	25. Sg4—e3.	f4 n. e3.
22. f7—f8 D†	Kc8—d7.	26. Ta1 n. e1.	e3—e2 †
23. Df8 n. a8.	Dg6—e4.	27. Kg1—g2.	Lc2—e4 †
24. Sh2—g4.	De4—d4 †	28. Kg2—h3.	Dd4—h8 † u. gewinnt.

## Zehnte Partie.

Lußig.	Sien.	Schwarz.	Weiss.
Schwarz.	Weiss.	12. Se4 n. f2 †	Kd1—e2.
1. e7—e5.	e2—e4.	13. Th8 n. d8.	d3—d4.
2. f7—f5.	e4 n. f5.	14. Sf2 n. h1.	d4 n. c5.
3. Lf8—c5.	Dd1—h5 †	15. Sh1—g3 †	Ke2—f2.
4. Ke8—f8.	g2—g4.	16. Sg3—e4 †	Lg2 n. e4.
5. Sg8—f6.	Dh5—h4.	17. d5 n. e4.	Sb1—d2.
6. d7—d5.	d2—d3.	18. b7—b6.	Sd2 n. e4.
7. Sb8—c6.	Lf1—g2.	19. Td8—d1.	Sg1—f3.
8. Sc6—d4.	Ke1—d1.	20. Lc8—a6.	Sf3—g5 †
9. Kf8—f7.		21. Kf7—g8.	Sg5—e6.
Hier ist e5—e4 der stärkere Zug.		22. La6—d3.	Se4—d2.
9. . . . .	c2—c3.	23. e5—e4.	Se6 n. c7.
10. Sd4—c6.	h2—h3.	24. Ta8—d8.	c5 n. b6.
Hier hätte wohl g4		25. a7 n. b6.	Sd2—b3.
—g5 einen starken Angriff gewährt.		26. e4—e3 †	
11. Sf6—e4.		Ein Fehler. Besser wäre hier Td8—d7	
Ein feiner Angriffszug, der dem schwarzen		und demnächst Ld3—c4.	
Spiel das Uebergewicht giebt.		26. . . . .	Lc1 n. e3.
11. . . . .	Dh4 n. d8.	27. Td1 n. a1.	Sb3 n. a1.



- | Schwarz.       | Weiss.     |
|----------------|------------|
| 28. b6—b5.     | Sa1—b3.    |
| 29. Ld3—c4.    | Sb3—d2.    |
| 30. Lc4 n. a2. | Sc7 n. b5. |

Weiss hat jetzt einen Springer und drei Bauern gegen den Thurm und demnach

Schwarz. Weiss.  
das bessere Spiel. Dadurch indess, dass der weisse König zur Unterstützung der beiden verbundenen Bauern sich auf den linken Flügel begiebt, anstatt den rechten zu wahren, geht die Partie verloren.



- |                |            |                |             |
|----------------|------------|----------------|-------------|
| 31. Td8—b8.    | c3—c4.     | 46. Ld5—c4†    | Kc2—b2.     |
| 32. Sc6—e5.    | b2—b3.     | 47. Tg4—f4.    | Sd6 n. e4.  |
| 33. Se5—d3†    | Kf2—f3.    | 48. Tf4 n. e4. | Se3—d5.     |
| 34. Sd3—c1.    | Le3—f4.    | 49. Te4—e8.    | Kb2—c3      |
| 35. Tb8—d8.    | b3—b4.     | 50. h7—h5.     | Kc3—d4.     |
| 36. Td8—d3†    | Lf4—e3.    | 51. Kg8—f7.    | Kd4—c5.     |
| 37. Sc1—b3.    | Kf3—e2.    | 52. h5—h4.     | Sd5—f4.     |
| 38. Sb3—c1†    | Ke2—d1.    | 53. Kf7—f6.    | Sf4—h5†     |
| 39. La2 n. c4. | Sb5—d6.    | 54. Kf6—g5.    | Sh5 n. g7.  |
| 40. Lc4—d5.    | Kd1 n. c1. | 55. Te8—b8.    | Sg7—e6†     |
| 41. Td3 n. e3. | Kc1—c2.    | 56. Kg5 n. f5. | Se6—d4†     |
| 42. Te3 n. h3. | b4—b5.     | 57. Kf5—g4.    | Sd4—c6.     |
| 43. Th3—a3.    | b5—b6.     | 58. Tb8 n. b6. | Kc5 n. b6.  |
| 44. Ta3—g3.    | Sd2—c4.    | 59. h4—h3.     | Aufgegeben. |
| 45. Tg3 n. g4. | Sc4—e3.    |                |             |

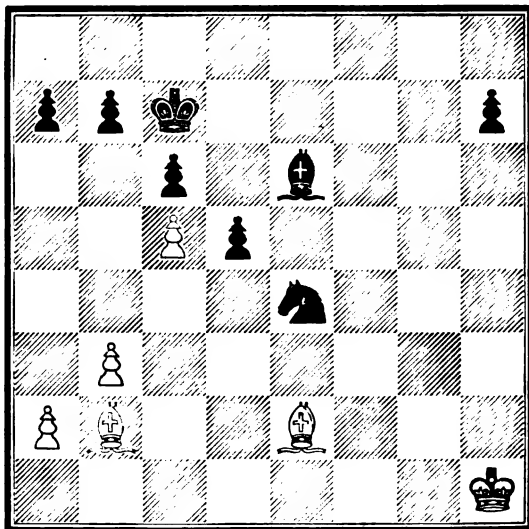
### Elfte Partie.

- | Anderßen. | Suble.    | Weiss.     | Schwarz. |
|-----------|-----------|------------|----------|
| Weiss.    | Schwarz.  |            |          |
| 1. e2—e4. | e7—e5.    | 3. Lf1—c4. | Dd8—h4†  |
| 2. f2—f4. | e5 n. f4. | 4. Ke1—f1. | g7—g5.   |
|           |           | 5. Sb1—c3. | Lf8—g7.  |

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
6. Sc3—d5.	Ke8—d8.	16. Lc1—b2. Eine indirekte Deckung.	
7. d2—d4.	d7—d6.	Auf Sd7 n. e5 würde Weiss Sc8 n. d5 antworten.	
8. e4—e5.	c7—c6.	16. . . . .	Se7—f5.
9. Sd5—c3.	d6—d5.	17. Kf1—g1.	Th8—e8.
10. Lc4—e2.	f7—f6.	18. Dd1—d2.	Sd7 n. e5.
11. b2—b3.	Sg8—e7.	19. Sc3—e4.	Kd8—c7.
12. Sg1—f3.	Dh4—h6.	20. Se4—f2.	Sf5—e3.
13. e5 n. f6.	Lg7 n. f6.	21. c2—c4.	g5—g4.
14. Sf3—e5.	Lf6 n. e5.	22. h2—h3.	g4 n. h3.
15. d4 n. e5.	Sb8—d7.	23. Sf2 n. h3.	



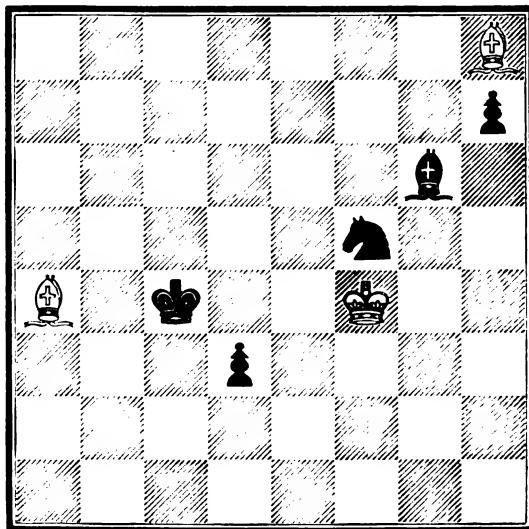
23. . . . .	Se3 n. g2.	31. Sh1 n. g3.	f4 n. g3.
	Dieser Springer ist	32. Dd2 n. g5.	Tg8 n. g5.
nicht zu nehmen, weil Weiss, wenn er es	thut, durch f4—f3† die Dame verliert.	33. Kg1—h1.	Lc8—e6.
24. Sh3—f2.	Dh6—g7.		Ein Fehler. Hier
25. Th1—h2.	Sg2—e3†	war wohl Se5—g6 der für Schwarz ent-	scheidende Zug.
26. Kg1—h1.	Sc3—f5.	34. Tg2 n. g3.	Se5—f7.
27. Th2—g2.	Sf5—g3†	35. Ta1—g1.	Ta8—g8.
28. Kh1—h2.	Dg7—h6†	36. Tg3 n. g5.	Tg8 n. g5.
29. Kh2—g1.	Dh6—g5.	37. Tg1 n. g5.	Sf7 n. g5.
Schwarz droht mit Sg8 n. e2† und später		38. c4—c5.	Sg5—e4.
Dg5 n. g2† und f4—f3 die Qualität zu			Bei richtigem Spiel
gewinnen.			musste Schwarz jetzt durch den Mehrbesitz
30. Sf2—h1.	Te8—g8.		der zwei Bauern gewinnen.



- |                |           |                |         |
|----------------|-----------|----------------|---------|
| 39. Lb2—e5 †   | Kc7—d7.   | 49. La4 n. c6. | Sc4—d6. |
| 40. b3—b4.     | a7—a5.    | 50. Kg2—f2.    | Sd6—f5. |
| 41. a2—a3.     | a5 n. b4. | 51. Ld4—h8.    | Ke6—d6. |
| 42. a3 n. b4.  | Le6—f5.   | 52. Lc6—a4.    | Kd6—c5. |
| 43. Kh1—g2.    | Kd7—e6.   | 53. Kf2—f3.    | Kc5—c4. |
| 44. Le5—d4.    | Lf5—g6.   | 54. Kf3—f4.    | d5—d4.  |
| 45. b4—b5.     | c6 n. b5. | 55. La4—d7.    | d4—d3.  |
| 46. Le2 n. b5. | Se4—d2.   | 56. Ld7—a4.    | Sf5—e7. |
| 47. Lb5—a4.    | Sd2—c4.   |                |         |
| 48. c5—c6.     | b7 n. c6. |                |         |

Hier konnte Schwarz

auf folgende Art gewinnen.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
56. . . . .	Lg6—h5.	60. Ld7—e6.	Kc5—d6.
57. Kf4 n. f5.	Kc4—b4.	61. Le6—c8.	h5—h4.
58. Kf5—e4.	Lh5—g6†	62. Lh8—d4.	Sd5—e7.
59. Ke4—e3.	Kb4 n. a4 und	63. Lc8—h3.	Lg6—f5.
gewinnt.		64. Lh3—f1.	h4—h3.
57. Kf4—e3.	Se7—d5 †	65. Lf1 n. h3 und Weiss erzwingt	
58. Ke3—d2.	h7—h5.	Remis.	
59. La4—d7.	Kc4—c5.		

## Zwölfte Partie.

Spiele.	Anderßen.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. e2—e4.	e7—e5.	11. h2 n. g3.	h7—h6.
2. f2—f4.	e5 n. f4.	12. Sg5—h3.	d7—d6.
3. Lf1—c4.	Dd8—h4 †	13. Sh3—f4.	Dg6—h7.
4. Ke1—f1.	g7—g5.	14. Sf4—h5.	Lg7—h8.
5. Sb1—c3.	Lf8—g7.	15. Th1—f1.	Sb8—c6.
6. d2—d4.	Sg8—e7.	16. Lc1—e3.	Lc8—d7.
7. g2—g3.	f4 n. g3.	17. Sh5—f6 †	Lh8 n. f6.
8. Kf1—g2.	Dh4—h6.	18. Tf1 n. f6.	Se7—g8.
9. Sg1—f3.	Dh6—g6.	19. Tf1—f4.	0—0—0.
10. Sf3 n. g5.	Th8—f8.	Schwarz ist es jetzt gelungen, trotz des starken Angriffs des Weiss- sen zu einer gesicherten Stellung zu gelangen.	



20. d4—d5.	Sc6—e5.	22. d5 n. c6.	Se5 n. c6.
21. Dd1—d4.	c7—c5.	23. Dd4—d2.	Sc6—c5.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
24. Lc4—d5.	Sg8—e7.	30. Tf4 n. c4 †	Kc8—d7.
Schwarz giebt den		31. Tc4—c7 †	Kd7—e8.
Bauer a7 auf, um Zeit zu einem Angriffe		32. Ta1—e1.	Dh7—f5.
gegen den feindlichen König zu gewinnen.		33. Tc7 n. b7.	Td8—c8.
25. Le3 n. a7.	Tf8—g8.	34. Lb6—c7.	Tg8—g6.
26. Sc3—e2.	Se7 n. d5.	35. Dc3—c6 †	Ke8—f8.
27. e4 n. d5.	Ld7—g4.	36. Lc7 n. d6 †	Tg6 n. d6.
28. La7—b6.	Lg4 n. e2.	37. Dc6 n. d6 †	Kf8—g8.
29. Dd2—c3 †	Le2—c4.	Als Remis abgebrochen.	



Weiss würde das Spiel verlieren, wenn er den Springer nähme, indem dann Tc8 n. c2 † und in wenigen Zügen Matt erfolgt.

### Dreizehnte Partie.

Spitzer.	Spén.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. e2—e4.	e7—e5.	10. h2—h4.	h7—h6.
2. f2—f4.	e5 n. f4.	11. e4—e5.	Lc8—f5.
3. Lf1—c4.	Dd8—h4 †	12. h4 n. g5.	h6 n. g5.
4. Ke1—f1.	g7—g5.	13. Th1 n. h8.	Lg7 n. h8.
5. Sb1—c3.	Lf8—g7.	14. Dd1—e1.	
6. d2—d4.	d7—d6.	Ein im Läufergambit für die Dame häufig vorteilhafter Platz, indem sie von hieraus auf den schwachen Punkt c7 leicht wirken kann.	
7. Sg1—f3.	Dh4—h5.	14. . . . .	Sb8—c6.
8. Sc3—d5.	Ke8—d8.	15. Lc1—d2.	Sg8—e7.
9. Kf1—f2.	Dh5—g6.		



Weiss.  
 16. Sd5 n. e7.  
 17. e5 n. d6†  
 18. Ld2—b4†  
 19. Lc4—b5.  
 20. De1—d2.  
 21. Lb5 n. c6†  
 22. c2—c4.  
 23. Ta1—e1.  
 24. d4—d5†  
 25. Dd2 n. e1.

Schwarz.  
 Kd8 n. e7.  
 Ke7 n. d6.  
 Kd6—d7.  
 Ta8—e8.  
 a7—a6.  
 Kd7 n. c6.  
 Lf5—d3.  
 Te8 n. e1.  
 Kc6—d7.  
 Dg6—e4.

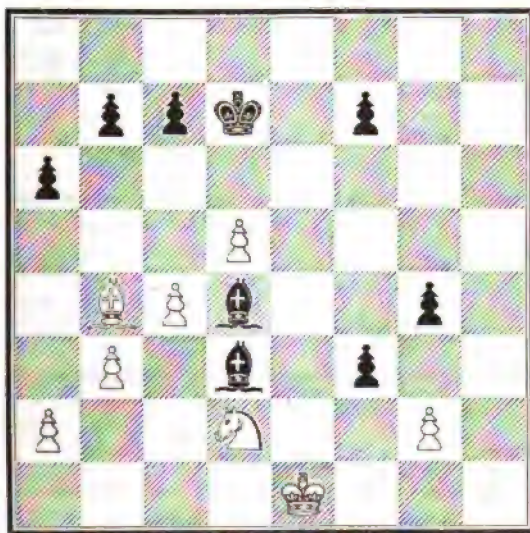
Weiss.  
 26. De1 n. e4.  
 27. b2—b3.

Schwarz.  
 Ld3 n. e4.

Sf3 n. g5 ist wegen Lh8—d4† nicht zu empfehlen, denn alsdann verliert Weiss durch den Läufer e4 entweder den g- oder den c-Bauer.

27. . . . .  
 28. Sf3—d2.  
 29. Kf2—f1.  
 30. Kf1—e1.

g5—g4.  
 Lh8—d4†  
 Le4—d3†  
 f4—f3.



Weiss.  
 Ein sehr richtiger Zug, denn wenn g2 n. f3 geschieht, so geht der g-Bauer unaufhaltsam in die Dame.

31. Sd2 n. f3.  
 32. g2 n. f3.  
 33. Ke1—d2.

Schwarz.  
 g4 n. f3.  
 Ld3—b1.  
 Lb1 n. a2.

Weiss.  
 34. Kd2—c2.  
 35. Lb4—a3.  
 36. La3—b2.  
 37. Kc2 n. b3.  
 38. Kb3 n. b2.

Schwarz.  
 b7—b6.  
 a6—a5.  
 La2 n. b3†  
 Ld4 n. b2.  
 Kd7—d6.

Weiss giebt die Partie auf.

### Vierzehnte Partie.

1. e2—e4.  
 2. f2—f4.

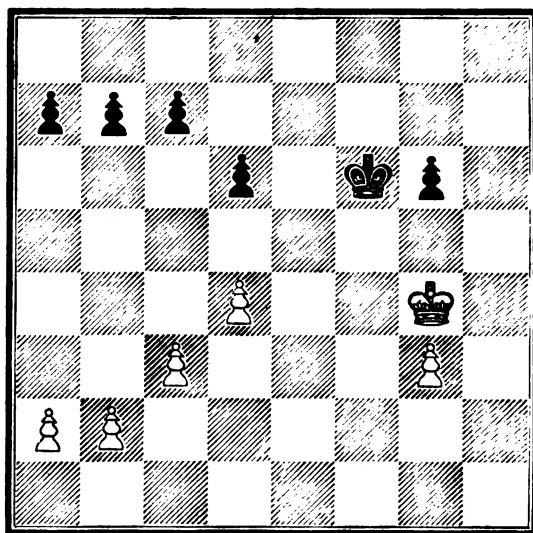
Schwarz.  
 e7—e5.  
 e5 n. f4.

Weiss.  
 3. Lf1—c4.  
 4. Ke1—f1.  
 5. Sb1—c3.

Schwarz.  
 Dd8—h4†  
 g7—g5.  
 Lf8—g7.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
6. d2—d4.	d7—d6.	19. Dd2 n. f4.	Df7 n. f4.
7. Sg1—f3.	Dh4—h5.	20. Sd3 n. f4.	Kd8—d7.
8. Sc3—d5.	Ke8—d8.	21. Lc1—c3.	Sc6—e7.
9. h2—h3.		22. Th6—e6.	Se4—g3.
Ein unregelmässiger Zug, der im Character des Läufergambits nicht liegt.		23. Le3—f2.	Sg3—f5.
9. . . . .	Lc8—e6.	24. Ta1—e1.	Th8—f8.
10. Dd1—d2.		25. Lf2—h4.	Tf8—f7.
Um einen Angriff auf c7 vorzubereiten.		26. Te6—f6.	Ta8—f8.
10. . . . .	g5—g4.	27. Tf6 n. f7.	Tf8 n. f7.
11. Sf3—e1.	g4 n. h3.	28. Lh4 n. e7.	Sf5 n. e7.
12. Kf1—g1.		29. g2—g3.	Se7—g6.
Sd5 n. f4 soll ermöglicht werden.		30. Sf4 n. g6.	h7 n. g6.
12. . . . .	Le6 n. d5.	31. Kg1—g2.	Tf7—e7.
13. Lc4 n. d5.	Sb8—c6.	32. Te1 n. c7.	Kd7 n. e7.
14. Th1 n. h3.	Dh5—g6.	33. Kg2—f3.	Ke7—f6.
15. c2—c3.	Lg7—h6.	34. Kf3—g4.	
16. Se1—d3.	Sg8—f6.	Weiss hat seinen Gambit-Bauer wieder- gewonnen, und den Vortheil der Stellung im Endspiele erlangt. Doch verdient es noch immer einer Untersuchung, ob das schwarze Spiel keine Ressourcen jetzt mehr hat, um ein Remis herbeizuführen.	
17. Ld5 n. f7.	Dg6 n. f7.		
18. Th3 n. h6.	Sf6 n. e4.		



34. . . . . a7—a5. 36. c3—c4. Schwarz gab nach einigen  
35. a2—a4. b7—b6. Zügen die Partie auf.

## Fünfzehnte Partie.

Zugig.		Stück.		Weiss.		Schwarz.	
Weiss.		Schwarz.					
1.	e2—e4.		e7—e5.	7.	Sc3—d5.		Ke8—d8.
2.	f2—f4.		e5 n. f4.	8.	d2—d4.		d7—d6.
3.	Lf1—c4.		Dd8—h4†	9.	h2—h4.		h7—h6.
4.	Ke1—f1.		g7—g5.	10.	e4—e5.		Lc8—g4.
5.	Sb1—c3.		Lf8—g7.	11.	Lc4—e2.		c7—c6.
6.	Sg1—f3.		Dh4—h5.	12.	Sd5—b4.		Sg8—e7.
				13.	Kf1—g1.		Se7—f5.



Einer jener weitberechneten, geistvollen Züge, die den Beweis der höchsten Meisterschaft geben.

14. h4 n. g5. Dh5 n. h1†

Dies Opfer der Dame nebst den dazu gehörigen Combinationen war, wie es scheint, bereits mit dem 12. Zuge beabsichtigt.

15. Kg1 n. h1. Sf5—g3†

16. Kh1—g1. h6 n. g5.

Mit diesem Zuge zeigt sich die Feinheit des Damenopfers. Schwarz droht nämlich mit dem Thurm auf h1 Schach und, wenn dann Kg1—f2 folgt, mit Sg2—e4 Matt zu geben.

17. Dd1—d3.

Vielleicht thäte Weiss jetzt besser, Le2—f1 zu ziehen, in der Absicht, die Dame für den Thurm zu geben.

17. . . . . Lg4—f5.

18. Dd3 n. f5.

Ein erzwungener Zug, wegen des auf e4 später drohenden Matts.

18. . . . . Th8—h1†

19. Kg1—f2. Sg3 n. f5.

20. Sf3 n. g5. d6 n. e5.

21. Sg5 n. f7† Kd8—e8.

22. Sf7 n. e5. Sf5 n. d4.

23. Se5—c4. Lg7—f6.



Weiss.

Schwarz.

Weiss.

Schwarz.

Schwarz fährt fort, die nachtheilige Stellung des weissen Königs auf das Geschickteste auszunutzen.

- |             |           |
|-------------|-----------|
| 24. Sc4—d6† | Ke8—f8.   |
| 25. Le2—g4. | Lf6—h4†   |
| 26. g2—g3.  | f4 n. g3† |

Lh4 n. g3† wäre hier der richtige Zug gewesen. Hierauf folgt 27) Kf2—g2. Th1—h2† und ob nun der König nach g1 oder f1 zieht, so führt immer f4—f8 eine schleunige Entscheidung zu Gunsten des Schwarzen herbei.

- |                |            |
|----------------|------------|
| 27. Kf2—g2.    | Th1—h2†    |
| 28. Kg2—g1.    | Lh4—e7.    |
| 29. Lc1—f4.    | Th2—h4.    |
| 30. Ta1—f1.    | Th4 n. g4. |
| 31. Lf4—g5†    | Kf8—g8.    |
| 32. Lg5 n. e7. | Sb8—d7.    |
| 33. Kg1—g2.    | Sd7—e5.    |
| 34. Le7—f6.    | Ta8—f8.    |

Das Spiel wird von beiden Seiten sehr elegant geführt. Weiss darf den Springer e5 nicht nehmen, weil sonst, wie leicht ersichtlich, der schwarze Bauer g3 ohne entscheidende Verluste nicht

verhindert werden kann, in die Dame zu gehen.

- |                |            |
|----------------|------------|
| 35. Sb4—d3.    | Se5—g6.    |
| 36. Lf6 n. d4. | Sg6—h4†    |
| 37. Kg2—h3.    | Tg4 n. d4. |
| 38. Tf1 n. f8† | Kg8 n. f8. |
| 39. Kh3 n. g3. | Td4 n. d6. |
| 40. Kg3 n. h4. | Kf8—e7.    |
| 41. Sd3—c5.    | b7—b6.     |
| 42. Sc5—d3.    | Td6—g6.    |
| 43. Kh4—h3.    | Tg6—e6.    |
| 44. Sd3—f4.    | Te6—e4.    |
| 45. Kh3—g4.    | Te4—d4.    |
| 46. Kg4—f3.    | Td4—d2.    |
| 47. Kf3—e3.    | Td2 n. c2. |
| 48. Sf4—d3.    | Ke7—d6.    |
| 49. a2—a4.     | c6—c5.     |
| 50. b2—b3.     | c5—c4.     |
| 51. Sd3—e1.    | Tc2—c1.    |
| 52. Ke3—d2.    | Tc1 n. e1. |
| 53. Kd2 n. e1. | Kd6—d5.    |
| 54. Ke1—d2.    | Kd5—d4.    |
| 55. Kd2—c2.    | c4—c3.     |
| 56. Kc2—c1.    | Kd4—d3.    |

Weiss giebt die Partie auf.

## Sechszehnte Partie.

Kerst.	Spem.	Weiss.	Schwarz.	
Weiss.	Schwarz.	9.	d2—d4.	d7—d6.
1. e2—e4.	e7—e5.	10.	Sg1—f3.	h7—h6.
2. f2—f4.	e5 n. f4.	11.	e4—e5.	Ke8—d8.
3. Lf1—c4.	Dd8—h4 †	12.	b2—b3.	Sg8—e7.
4. Ke1—f1.	g7—g5.	13.	Lc1—a3.	Lc8—f5.
5. Sb1—c3.	Lf8—g7.	14.	e5 n. d6.	c7 n. d6.
6. g2—g3.	f4 n. g3.	15.	Sc3—b5.	Lf5—e4.
7. Kf1—g2.	Dh4—h6.	In den nächsten Partien geschieht hier		Se7—c8.
8. h2 n. g3.	Dh6—g6.	16.	Sb5 n. d6.	g5—g4.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
17. Sd6 n. e4.	Dg6 n. e4.	27. Lf6 n. h8.	Sa3 n. c4.
18. La3 n. e7 †	Kd8—c8.	28. Lh8—g7.	Sc4—d6.
19. Th1—e1.	De4 n. f3 †	29. Lg7 n. h6.	Ta8—e8.
20. Dd1 n. f3.	g4 n. f3 †	30. Te2 n. e8.	Sd6 n. e8.
21. Kg2 n. f3.	Lg7 n. d4.	31. Kg2—f3.	Kc7—d6.
22. Ta1—d1.	Sb8—c6.	32. Kf3—e4.	Kd6—e6.
23. Kf3—g2.	Kc8—c7.	33. Lh6—e3.	Se8—d6 †
24. Td1 n. d4.	Sc6 n. d4.	34. Ke4—f4.	a7—a6.
25. Le7—f6.	Sd4 n. c2.	35. a2—a4.	
26. Te1—e2.	Sc2—a3.	Als remis abgebrochen.	

## Siebenzehnte Partie.

	Mérsi.	Sien.	Weiss.	Schwarz.	
	Weiss.	Schwarz.			
1.	e2—e4.	e7—e5.	11.	e4—e5.	Ke8—d8.
2.	f2—f4.	e5 n. f4.	12.	b2—b3.	Sg8—e7.
3.	Lf1—c4.	Dd8—h4†	13.	Lc1—a3.	Lc8—f5.
4.	Ke1—f1.	g7—g5.	14.	Sc3—b5.	Se7—c8.
5.	Sb1—c3.	Lf8—g7.	15.	e5 n. d6.	c7 n. d6.
6.	g2—g3.	f4 n. g3.	16.	Th1—e1.	a7—a6.
7.	Kf1—g2.	Dh4—h6.	17.	Sb5 n. d6.	
8.	h2 n. g3.	Dh6—g6.	Das Opfer dieser Figur ist wohl begründet, wie sich bald ergibt.		
9.	d2—d4.	d7—d6.	17.	.....	Sc8 n. d6.
10.	Sg1—f3.	h7—h6.	18.	Sf3—e5.	

Das Opfer dieser Figur ist wohl begründet, wie sich bald ergibt.



18.	.....	Lg7 n. e5. Ginge die Dame, so folgte La3 n. d6.	29.	Ta5—a7.	Te8 n. e7.
			30.	d6 n. e7†	Kd8—e8.
19.	d4 n. e5.	Sb8—d7.	31.	c2—c3.	Tb6—b8.
20.	Dd1 n. d6.	Dg6 n. d6.	32.	La3—b4.	g5—g4.
21.	e5 n. d6.	Ta8—c8.	33.	Ta7—c7.	Sd7—e5.
22.	Te1—e7.	b7—b5.	34.	a2—a4.	h6—h5.
23.	Ta1—f1.	b5 n. c4.	35.	a4—a5.	Tb8—a8.
24.	Tf1 n. f5.	f7—f6.	36.	a5—a6.	Se5—d3.
25.	b3—b4.	Tc8—c6.	37.	a6—a7.	Sd3 n. b4.
26.	b4—b5.	a6 n. b5.	38.	c3 n. b4.	c4—c3.
27.	Tf5 n. b5.	Th8—e8.	39.	b4—b5.	c3—c2.
28.	Tb5—a5.	Tc6—b6.	40.	b5—b6.	Aufgegeben.



## Achtzehnte Partie.

(Uebereinstimmend bis zum 16. Zuge des Schwarzen mit der vorigen Partie.)



Weiss.

Schwarz.

Weiss.

Schwarz.

Weiss.

Schwarz.

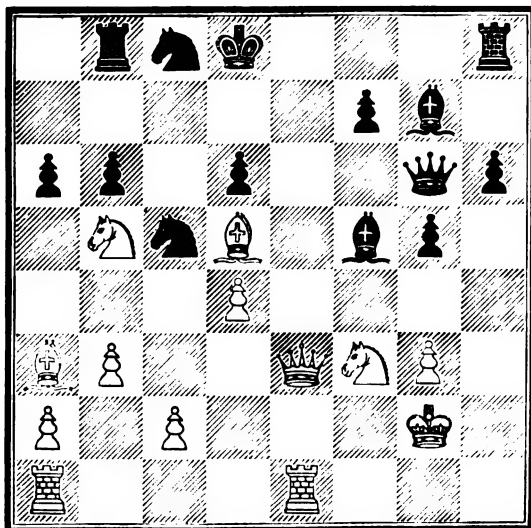
16. . . . .  
 17. Dd1—d2.  
 18. Lc4—d5.

- Sb8—d7.  
 b7—b6.  
 Ta8—b8.

19. Dd2—c3.  
 20. Dc3—e3.

- Sd7—c5.  
 a7—a6.

Schwarz hat keinen  
 bessern Zug, in dieser Stellung ist das Spiel  
 bereits für Weiss gewonnen.





Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
21. d4 n. c5.	a6 n. b5.	26. Ta1—c1.	Dc6—a8.
22. c5 n. d6.	Lg7 n. a1.	27. De3—c3.	Da8 n. a3.
23. Ld5—c6.	Lf5—e6.	28. Dc3 n. h8 †	Kd8—d7.
24. Te1 n. a1.	Dg6 n. c2 †	29. Tc1—c7 †	Kd7 n. d6.
25. Kg2—g1.	Dc2 n. c6.	30. Dh8—e5 † und Matt.	

## Neunzehnte Partie.

(Übereinstimmend bis zum 17. Zuge des Schwarzen mit der vorigen Partie.)



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
17. . . . .	a7—a6.	27. d4 n. c5.	b6 n. c5.
18. Sb5—c3.	Sc8—b6.	28. La3—b2.	Th8—g8.
19. Lc4—d3.	Lf5 n. d3.	29. Lb2 n. g7.	Tg8 n. g7.
20. c2 n. d3.	f7—f5.	30. Dc2—b2.	Tg7—f7.
21. Sc3—a4.	Sb6 n. a4.	31. Db2—b6 †	Kd8—d7.
22. b3 n. a4.	b7—b6.	32. d3—d4.	
23. Ta1—c1.	g5—g4.	Hier hätte wohl Tc1—b1 zu Gunsten des Weissen entschieden.	
24. Sf3—h4.	Dg6—f7.	32. . . . .	f5—f4.
25. Dd2—c2.	Df7—d5 †	33. g3 n. f4.	Tf7 n. f4.
26. Kg2—h2.	Sd7—c5.	34. Te1—e7 †	Kd7 n. e7.
		35. Sh4—g6 †	Ke7—d7.
		36. Sg6 n. f4.	Dd5—f3.
		37. Tc1—f1.	Df3 n. f1.

Schwarz kann nur durch das Opfer des Springers den schleunigen Verlust der Partie verhindern,

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
38. Db6—b7 †	Kd7—e8.	41. Sf4—e6 †	Kd8—e8.
39. Db7 n. a8 †	Ke8—d7.	42. Se6—g7 †	Ke8—f8.
40. Da8—b7 †	Kd7—d8.	43. Sg7—e6 †	remis.

## Zwanzigste Partie.

Erst.	Zweit.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.	10. e5 n. d6.	c7 n. d6.
1. e2—e4.	e7—e5.	11. Sc3—e4.	Lg7—f8.
2. f2—f4.	e5 n. f4.		Auf Dh5—g6 würde
3. Lf1—c4.	Dd8—h4 †	12. Lc4—e2.	h4—h5 geschehen.
4. Ke1—f1.	g7—g5.	13. Le2—d3.	Dh5—g6.
5. Sb1—c3.	Lf8—g7.	14. Se4—c3.	f7—f5.
6. d2—d4.	d7—d6.	15. h4 n. g5.	Sg8—f6.
7. Sg1—f3.	Dh4—h5.	16. Th1 n. h5.	Sf6—h5.
8. h2—h4.	h7—h6.	Weiss giebt im Interesse des Angriffs die	
9. e4—e5.	Ke8—d8.	Qualität.	



16. . . . .	Dg6 n. h5.	Thurm, so wäre der Angriff des Weissen
17. Lc1 n. f4.	Sb8—c6.	unwiderstehlich.
18. Ld3—e2.	h6 n. g5.	25. g2—g3.
19. Lf4 n. g5 †	Lf8—e7.	26. g3 n. f4.
20. Lg5 n. e7 †	Sc6 n. e7.	27. d4—d5.
21. Dd1—d2.	Lc8—d7.	28. Kf2—f3.
22. Dd2—f4.	Dh5—h6.	29. Le2—d3.
23. Sf3—g5.	Dh6—h1 †	30. Ta1—g1.
24. Kf1—f2.	Dh1—h4 †	31. Tg1—g3.
	Nähme die Dame den	32. a2—a4.
		Dh4 n. f4.
		Kd8—c7.
		Th8—h2 †
		Ta8—h8.
		Th2—h4.
		Th8—g8.
		a7—a6.
		Se7—g6.



Weiss.

Schwarz.

19. Se4 n. d6.

Dieser Zug, in Verbindung mit der nachfolgenden geistreichen Combination gewinnt das weisse Spiel.

19. . . . .

Se5 n. f3.

Weiss.

Schwarz.

20. Sd6 n. b7 †

Kd8—c7.

21. d5—d6 †

Kc7—b8.

22. Sb7—c5.

Vortrefflich gespielt! Auf Sf3 n. d2 setzt Weiss in wenigen Zügen matt.



22. . . . .  
23. Sc5—d7 †  
24. Dd2—b4 †  
25. Lc4 n. b5.  
26. Th1 n. e1.  
27. Lb5—e2 †  
28. Db4—a5.  
29. d6—d7.

Ld7—c6.  
Lc6 n. d7.  
Ld7—b5.  
Sf3 n. e1 †  
Dg6 n. c2 †  
Kb8—a7.  
Lg7—d4.  
Dc2—c6 †

30. Le2—f3.  
31. Lf3 n. c6.  
32. Te1—e8.  
33. La3 n. d6.  
34. Ld6—e5.  
35. Le5—f6.  
36. Lf6 n. d8.

Ld4—b6.  
Lb6 n. a5.  
Sc8—d6.  
Ta8—d8.  
Th8—g8.  
Tg8—g6.  
Aufgegeben.

## Zweilundzwanzigste Partie.

Spieler.

Spén.

Weiss.

Schwarz.

Weiss.

Schwarz.

1. e2—e4.  
2. f2—f4.  
3. Lf1—c4.  
4. Ke1—f1.  
5. Sb1—c3.  
6. d2—d4.  
7. Sc3—d5.

e7—e5.  
e5 n. f4.  
Dd8—h4 †  
g7—g5.  
Lf8—g7.  
d7—d6.  
Ke8—d8.

8. Sg1—f3.  
9. Kf1—f2.  
10. h2—h4.  
11. h4 n. g5.  
12. Lc1 n. f4.

Dh4—h5.  
Lc8—e6.  
c7—c6.  
Dh5—g4.

Hier konnte Weiss mit Th1—h4 und später Lc1 n. f4 die feindliche Dame gegen Thurm und zwei Figuren gewinnen.

- | Weiss.                                      | Schwarz.   |
|---|------------|
| 12. . . . .                                 | Le6 n. d5. |
| Der Bauer durfte wegen Th1—h4 nicht nehmen. |            |
| 13. Th1—h4.                                 | Dg4—e6.    |
| 14. e4 n. d5.                               | c6 n. d5.  |
| 15. Lc4—b3.                                 | Sg8—e7.    |
| 16. Dd1—d3.                                 |            |

Weiss thäte besser, den Thurm von h4 zu entfernen, denn Se7—g6 droht die Qualität zu gewinnen.

- |                |            |
|----------------|------------|
| 16. . . . .    | Se7—g6.    |
| 17. Ta1—e1.    | De6—d7.    |
| 18. Lb3 n. d5. | Sb8—c6.    |
| 19. c2—c3.     | Sg6 n. h4. |

- | Weiss.                                    | Schwarz.    |
|---|-------------|
| 20. Sf3 n. h4.                            | Sc6—e7.     |
| Um den Springer h4 von f5 zurückzuhalten. |             |
| 21. Ld5 n. f7.                            | Dd7—g4.     |
| 22. Lf4 n. d6.                            | Dg4 n. h4 † |
| 23. g2—g3.                                | Dh4—h2 †    |

Es fragt sich, ob nicht mit Dh4 n. g5 das schwarze Spiel sich besser gestaltet hätte. Es folgte 24) Ld6 n. e7 †, Dg5 n. e7. 25) Te1 n. e7, Kd8 n. e7 und Schwarz hat bei nicht ungünstiger Stellung zwei Thürme gegen Dame und zwei Bauern.

- |             |         |
|-------------|---------|
| 24. Kf2—f3. | Se7—g6. |
|-------------|---------|



25. Lf7 n. g6.  
Dieser Zug ist sehr schwach. Weiss benutzt seine vortheilhafte Position nicht. Es musste jetzt geschehen Dd3—c4, Ta8—c8. 26) Dc4—d5 und gewinnt.

- |                |            |
|----------------|------------|
| 25. . . . .    | h7 n. g6.  |
| 26. Bd3 n. g6. | Dh2—h5 †   |
| 27. Dg6 n. h5. | Th8 n. h5. |
| 28. g5—g6.     |            |

Kf3—g4 scheint wirksamer zu sein, denn nachdem der Thurm sich zurückgezogen hat, kann Te1—e7 mit Vortheil geschehen.

- |             |          |
|-------------|----------|
| 28. . . . . | Lg7—f6.  |
| 29. Kf3—g4. | Th5—g5 † |
| 30. Kg4—f4. | Kd8—d7.  |
| 31. Ld6—e7. |          |

Dieser feine Zug vereinfacht das Spiel und gewährt Weiss Chancen, seine Bauern vortheilhaft gegen den Thurm geltend zu machen.

- |                 |            |
|-----------------|------------|
| 31. . . . .     | Lf6 n. e7. |
| 32. Te1 n. e7 † | Kd7 n. e7. |
| 33. Kf4 n. g5.  | Ta8—g8.    |
| 34. c3—c4.      | a7—a5.     |



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
35. b2—b3.	Tg8—g7.	42. d5—d6.	Tc4 n. g4.
36. g3—g4.	Ke7—f8.	43. d6—d7.	Tg4—d4.
37. a2—a3.	b7—b6.	44. Kf6—e7.	Td4—e4 †
38. Kg5—f6.	Tg7—c7.	45. Ke7—f6.	Te4—d4.
39. d4—d5.	a5—a4.	46. Kf6—e7.	Td4—e4 †
40. b3—b4.	Tc7 n. c4.	47. Ke7—f6.	Te4—d4.
41. g6—g7 †	Kf8—g8.		

Remis.

## Dreiundzwanzigste Partie.

z. Zünig.	Schumoff.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.	8. d2—d3.	d7—d6.
1. e2—e4.	e7—e5.		Hier wäre wohl g7
2. f2—f4.	e5 n. f4.	—g5 der stärkere Zug gewesen.	
3. Lf1—c4.	f7—f5.	9. Sg1—f3.	Dh4—g4.
4. Dd1—e2.	Dd8—h4 †	10. Th1—e1.	Sb8—c6.
5. Ke1—d1.	f5 n. e4.	11. Sb1—c3.	Lc8—f5.
6. De2 n. e4 †	Lf8—e7.	12. De4 n. f4.	0—0—0.
7. Lc4 n. g8.	Th8 n. g8.		Schwarz hat jetzt eine sehr gute Stellung.



13. Sc3—d5.	Td8—e8.	heiten des weissen Spiels und den Verlust
14. Sd5 n. e7 †	Te8 n. e7.	eines Bauern veranlasst.
16. Te1 n. e7.	Sc6 n. e7.	17. . . . .
15. Df4 n. g4.	Lf5 n. g4.	Se7—c6.
17. Lc1—g5.		18. Kd1—d2.
		Lg4 n. f3.
		19. g2 n. f3.
		Sc6—d4.
		20. Ta1—f1.
		Tg8—f8.

Ein Zug, der die kommenden Verlegen-



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
21. f3—f4.	h7—h6.	33. Tg2 n. g3.	Kg6—h5.
22. Lg5—h4.	Sd4—e6.	34. Tg3—f3.	Kh5—h4.
23. f4—f5.	g7—g5.	35. c3—c4.	Te6—e7.
24. Lh4—g3.	Se6—g7.	36. c4—c5.	d6 n. c5.
25. Kd2—e3.		37. b4 n. c5.	h6—h5.
Ein schwacher Zug.		38. d3—d4.	g5—g4.
25. . . . .	Sg7 n. f5 †	39. h3 n. g4.	h5 n. g4.
26. Ke3—d2.	Kc8—d7.	40. Tf3—f8.	Kh4—h3.
27. c2—c3.	Tf8—f6.	41. Kd2—d3.	g4—g3.
28. b2—b4.	Kd7—e6.	42. d4—d5.	Kh3—h2.
29. Tf1—e1 †	Ke6—f7.	43. Tf8—h8 †	Kh2—g1.
30. Te1—e2.	Tf6—e6.		
31. Te2—g2.	Kf7—g6.		
32. h2—h3.	Sf5 n. g3.		

Schwarz beutet das Uebergewicht seiner Bauern im Endspiel auf das Correcteste aus.



44. Th8—d8.	g3—g2.	49. Te8—e7.	Th7—h8.
45. d5—d6.	c7 n. d6.	50. d6—d7.	g2—g1 D.
46. c5 n. d6.	Te7—f7.	51. Te7—h7 †	Th8 n. h7.
47. Kd3—e2.	Tf7—h7.	52. d7—d8 D.	Th7—h2 † und
48. Td8—e8.	Kg1—h1.		gewinnt die Dame.

#### Vierundzwanzigste Partie.

Spüler.	Spüler.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. e2—e4.	e7—e5.	3. Lf1—c4.	Dd8—h4 †
2. f2—f4.	e5 n. f4.	4. Ke1—f1.	g7—g5.
		5. d2—d4.	Lf8—g7.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
6. Sb1—c3.	d7—d6.	17. Lf4 n. g5†	f7—f6.
7. Sg1—f3.	Dh4—h5.	18. e5 n. f6.	Lh8 n. f6.
8. Sc3—d5.	Ke8—d8.	19. Lg5 n. f6†	Sg8 n. f6.
9. h2—h4.	h7—h6.	20. c2 n. d3.	Dg6—g4.
10. Kf1—g1.	Dh5—g6.	(Sb8—d7 war hier vorzuziehen.)	
11. e4—e5.	c7—c6.	21. Sc3—e2.	Sb8—d7.
12. Sd5—c3.	d6—d5.	22. Dd1—f1.	Dg4—g6.
13. Lc4—d3.	Lc8—f5.	Die schwarzen Damenzüge sind sehr schwach, durch Kd8—c7 hätte das Spiel sich gut entwickelt.	
14. h4 n. g5.	h6 n. g5.	23. Se2—f4.	Dg6—f5.
Es musste jetzt aus bald ersichtlichen Gründen Lf5 n. d3 geschehen.		24. Sf3—g5.	
15. Th1 n. h8.	Lg7 n. h8.	Weiss verwendet den Springer sehr elegant.	
16. Lc1 n. f4.	Lf5 n. d3.		



24. . . . . .	Kd8—c8.	32. Sc6—d8†	Kb7—b6.
25. Sf4—e6.	Df5 n. f1†	33. b2—b4.	Ta8—c8.
26. Ta1 n. f1.	b7—b6.	34. b4 n. c5†	Sd7 n. c5.
27. Sg5—f7.	Sf6—e8.	35. d3—d4.	Sc5 n. e6.
28. Sf7—d8.	c6—c5.	36. Tc1 n. c8.	Sd6 n. c8.
29. Tf1—c1.	Se8—d6.	37. Sd8 n. e6.	Kb6—c6.
	Hier wäre wohl Se8—c7 vorzuziehen.	38. Kg1—f2.	Kc6—d6.
30. d4 n. c5.	b6 n. c5.	39. Se6—c5.	Sc8—e7.
31. Sd8—c6.	Kc8—b7.	40. g2—g4.	Se7—c6.
		41. Kf2—e3.	Kd6—e7.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
42. Sc5—a4.	Ke7—f6.	52. Kc5—b5.	Kd7—d6.
43. Sa4—c3.	Kf6—g5.	53. Kb5 n. a5.	Kd6—c5.
44. Sc3 n. d5.	Kg5 n. g4.	54. a2—a4.	Kc5—c4.
45. Ke3—e4.	Kg4—g5.	55. Ka5—b6.	Kc4 n. c3.
46. Sd5—c3.	Kg5—f6.	56. a4—a5.	Kc3—c4.
47. Ke4—d5.	Sc6—e7 †	57. a5—a6.	Sf5—d6.
48. Kd5—c5.	Kf6—e6.	58. Kb6—c6.	Sd6—b5.
49. Sc3—b5.	a7—a5.	59. d5—d6.	Sb5—a7 †
50. Sb5—c3.	Se7—f5.	60. Kc6—b6.	Aufgegeben.
51. d4—d5 †	Ke6—d7.		

## Fünfundzwanzigste Partie.

Anderßen.	Starrwitz.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	* Schwarz.		
1. e2—e4.	e7—e5.	9. e4—e5.	g5—g4.
2. f2—f4.	e5 n. f4.	10. Sf3—e1.	d6 n. e5.
3. Lf1—c4.	Dd8—h4 †	11. Sc3—d5.	Ke8—d8.
4. Ke1—f1.	g7—g5.	12. d4 n. e5.	Lc8—d7.
5. Sb1—c3.	Lf8—g7.	13. Se1—d3.	f4—f3.
6. d2—d4.	d7—d6.	14. Lc1—f4.	Sg8—e7.
7. Sg1—f3.	Dh4—h5.	15. Sd5 n. c7.	
8. h2—h4.	h7—h6.		

Dieses Opfer, das sehr glänzend zu sein scheint, ist nicht ganz richtig, wie sich bald ergibt.



15. . . . .  
16. Kf1 n. g2.

- f3 n. g2 †  
Ld7—c6 †

17. Sc7—d5.

Wenn der weisse König statt dessen zöge.

Weiss.  
so würde Schwarz mit Kd8 n. c7 eine Figur gewinnen.

- |                |            |
|----------------|------------|
| 17. . . . .    | Se7 n. d5. |
| 18. Sd3—b4.    | Dh5—f5.    |
| 19. Lc4 n. d5. | Kd8—c8.    |
| 20. Ld5 n. c6. | b7 n. c6.  |
| 21. Sb4—d3.    | Sb8—d7.    |
| 22. Dd1—e2.    | Th8—e8.    |

- |             |          |
|-------------|----------|
| Weiss.      | Schwarz. |
| 23. Ta1—e1. | Ta8—b8.  |
| 24. Th1—f1. | Df5—e6.  |
| 25. b2—b3.  | Tb8—b6.  |
| 26. Kg2—g3. | h6—h5.   |

In Folge des beiderseits trefflich geführten Spiels ist es jetzt zu einer ungefähr gleichen Stellung gekommen.



- |             |            |
|-------------|------------|
| 27. De2—d2. | Kc8—b7.    |
| 28. c2—c4.  | Lg7—f8.    |
| 29. Lf4—e3. | c6—c5.     |
| 30. Sd3—f4. | De6—c6.    |
| 31. Sf4—d5. | Sd7 n. e5. |

Ein guter Zug mit dem Schwarz seinem Spiel eine vortheilhafte Wendung giebt.

- |                |           |
|----------------|-----------|
| 32. Sd5 n. b6. | a7 n. b6. |
|----------------|-----------|
- Ginge Se5—f3, so gewinnt Weiss mit Dd2—d7† mindestens die Qualität.

- |               |            |
|---------------|------------|
| 33. Dd2—d5.   | De6 n. d5. |
| 34. c4 n. d5. | Se5—f3.    |
| 35. Te1—e2.   | Lf8—d6†    |
| 36. Kg3—f2.   | Te8—e5.    |

Schwarz hat für den

Thurm einen Springer und einen Bauer. Ueberdies steht der Verlust eines zweiten Bauern des Weissen bevor, und Schwarz hat wegen des wohl unterstützten Bauern g4 eine sehr vortheilhafte Stellung.

37. Le3—g5.

Auf Tf1—d1 würde Schwarz Ld6—e7 antworten.

- |             |            |
|-------------|------------|
| 37. . . . . | Te5 n. d5. |
| 38. Lg5—e7. | Ld6—e5.    |
| 39. Tf1—c1. | f7—f5.     |
| 40. a2—a3.  | f5—f4.     |
| 41. b3—b4.  | Le5—d4†    |
| 42. Kf2—g2. | Ld4—e3.    |
| 43. Tc1—a1. |            |

Die beiden gebundenen Bauern des Schwarzen machen sein Spiel unwiderstehlich.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
43. . . . .	Sf3—d4.	53. Ta2—a6†	Kb6—c7.
44. Te2—a2.	f4—f3†	54. Ta6—a7†	Kc7—d6.
45. Kg2—h1.	Sd4—f5.	55. Ta1—a6†	Kd6—e5.
46. Le7—g5.	g4—g3.	56. Ta7—e7†	Ke5—f4.
47. b4 n. c5.	Le3 n. c5.	57. Te7 n. e4†	Kf4 n. e4.
48. a3—a4.	Td5—d4.	58. Ta6—a4†	Ke4—e3.
49. a4—a5.	Sf5 n. h4.	59. Ta4 n. h4.	Ke3—f2.
Schneller hätte Td4		60. Th4—g4.	h5—h4.
—g4 das Spiel beendet.		61. Tg4—g8.	h4—h3.
50. a5 n. b6.	Lc5 n. b6.	62. Tg8—g7.	g3—g2†
51. Lg5—e3.	Td4—e4.	63. Kh1—h2.	Kf2—f1 und
52. Le3 n. b6.	Kb7 n. b6.	gewinnt.	

## Sechszwanzigste Partie.

Brick.	Greenaway.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	7. g2—g3.	f4 n. g3.
2. f2—f4.	e5 n. f4.	8. Kf1—g2.	g3 n. h2.
3. Lf1—c4.	Dd8—h4†	9. Th1 n. h2.	Dh4—g4†
4. Ke1—f1.	g7—g5.	10. Dd1 n. g4.	Lc8 n. g4.
5. Sb1—c3.	Lf8—g7.	Diese Position verdient Beachtung, weil sie in dieser Spielart immer erzwungen werden kann.	
6. d2—d4.	d7—d6.		



11. Sc3—b5.	Sb8—a6.	13. Ta1—f1.	Lg4—e6.
12. Lc1 n. g5.	Sg8—e7.	14. Lc4—d3.	Se7—g6.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
15. Sg1—e2.	h7—h6.	22. Kf2 n. e2.	Lg7 n. d4.
16. Lg5—d2.	Ke8—e7.	23. Sa3—b5.	Ld4—b6.
17. Sb5—a3.	Ta8—f8.	24. Lh6—g5†	Ke7—d7.
18. b2—b3.		25. Th2—h7.	Th8 n. h7.
Besser wäre hier wohl Ld3 n. a6.		26. Th1 n. h7.	Sg6—e5.
19. . . . .	Sa6—b8.	27. Lg5—f4.	Sb8—c6.
20. Tf1—h1.	Tf8—g8.	28. Lf4 n. e5.	Sc6 n. e5.
21. Kg2—f2.	Le6—g4.	29. Th7—h2.	Tg8—g3.
Ein feiner Zug, der		30. Sb5—c3.	Tg3—e3†
den drohenden Verlust eines Bauern ver-		31. Ke2—d1.	Lb6—a5 und
hindert.		gewinnt.	
21. Ld2 n. h6.	Lg4 n. e2.		

## Siebenundzwanzigste Partie.

Anderßen.	Mitgetrikt.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.	8. Sf3—h4.	
1. e2—e4.	e7—e5.	Um Sh5—g3† zu verhindern.	
2. f2—f4.	e5 n. f4.	8. . . . .	Dh6—g5.
3. Lf1—c4.	Dd8—h4†	9. Sh4—f5.	c7—c6.
4. Ke1—f1.	b7—b5.	10. g2—g4.	Sh5—f6.
5. Lc4 n. b5.	Sg8—f6.	11. Th1—g1.	
6. Sg1—f3.	Dh4—h6.	Mit diesem Zuge gibt Weiss eine Figur	
7. d2—d3.	Sf6—h5.	auf, bekommt jedoch dafür einen glänzenden	
		Angriff.	





Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
11. . . . .	c6 n. b5.	15. Lc1 n. f4.	Dg5—f6.
12. h2—h4.	Dg5—g6.	16. Sb1—c3	Lf8—c5.
13. h4—h5.	Dg6—g5.	17. Sc3—d5.	Df6 n. b2.
14. Dd1—f3.		18. Lf4—d6.	

Weiss droht mit Lc1 n. f4 die feindliche Dame zu erobern.

14. . . . . Sf6—g8.  
Der Springer hat keinen andern Zug.

Vortrefflich gespielt. Welche Combination von seltener Schönheit Weiss im Auge hat, zeigt sich in den nächsten Zügen.



18. . . . .	Lc5 n. g1.	21. Sf5 n. g7 †	Ke8—d8.
19. e4—e5.	Db2 n. a1 †	22. Df3—f6 †	Sg8 n. f6.
20. Kf1—e2.	Sb8—a6.	23. Ld6—e7 † und Matt.	

Weiss kündigt ein Matt in 3 Zügen an.

### Achtundzwanzigste Partie.

Weißen.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	8. Kf1—g2.	d7—d6.
2. f2—f4.	e5 n. f4.		Besser als Dh4—h6, worauf h2—h4 mit Vortheil folgen würde.
3. Lf1—c4.	Dd8—h4 †	9. h2 n. g3.	Dh4—g4.
4. Ke1—f1.	g7—g5.	10. Lc4—e2.	Dg4—d7.
5. Sb1—c3.	Lf8—g7.	11. Lc1 n. g5.	Sb8—c6.
6. d2—d4.	Sg8—e7.	12. Sg1—f3.	f7—f6.
	(Besser wäre d7—d6.)	13. Lg5—e3.	d6—d5.
7. g2—g3.	f4 n. g3.		Um d4—d5 zu verhindern.

- | Weiss.  | Schwarz.   |
|---|------------|
| 14. e4 n. d5.                                 | Sc6—b4.    |
| 15. d5—d6.                                    | Se7—d5.    |
| Hier wäre wohl Dd7                            |            |
| n. d6 der stärkere Zug. Schwarz verliert      |            |
| später das Spiel, weil er die Wichtigkeit des |            |
| feindlichen Bauers d6 unterschätzt.           |            |
| 16. Le3—d2.                                   | c7—c6.     |
| 17. Sc3 n. d5.                                | Sb4 n. d5. |

- | Weiss.      | Schwarz. |
|-------------|----------|
| 18. c2—c4.  | Sd5—b6.  |
| 19. Le2—d3. | Lg7—f8.  |
| 20. Sf3—g5. |          |

Ein starker Zug, der für Weiss entscheidet. Der Springer kann ohne schleunigen Verlust des schwarzen Spiels nicht genommen werden.



20. . . . . . Lf8 n. d6. 21. Dd1—h5† Aufgegeben.

### Neunundzwanzigste Partie.

- | Wigand.       | Polnisch. | Weiss.        | Schwarz.                                  |
|---------------|-----------|---------------|---|
| Weiss.        | Schwarz.  |               |   |
| 1. e2—e4.     | e7—e5.    | 13. Kf1—g1.   | g7—g5.                                    |
| 2. f2—f4.     | e5 n. f4. | 14. g2—g4.    | Sh5—g7.                                   |
| 3. Lf1—c4.    | Dd8—h4†   | 15. h2—h4.    | Mit diesem Zuge bekommt Weiss einen       |
| 4. Ke1—f1.    | b7—b5.    |               | unwiderstehlichen Angriff.                |
| 5. Lc4 n. b5. | Sg8—f6.   | 15. . . . . . | Dh6—e6.                                   |
| 6. Sb1—c3.    | Sf6—h5.   | 16. Kg1—f2.   | Sb8—d7.                                   |
| 7. Sg1—f3.    | Dh4—f6.   |               | Auf De6 n. g4 würde                       |
| 8. d2—d4.     | c7—c6.    | 17. Dd1—g1.   | f7—f6.                                    |
| 9. Lb5—c4.    | Lf8—b4.   | 18. c2—c3.    | Lb4—a5.                                   |
| 10. e4—e5.    | Df6—h6.   | 19. h4 n. g5. | f6 n. e5.                                 |
| 11. Sc3—e2.   | d7—d5.    | 20. Th1—h6.   |   |
| 12. Lc4—b3.   | Lc8—a6.   |               | Weiss hat jetzt eine siegreiche Stellung. |



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
20. . . . .	De6—e7.	32. Th1 n. h7.	Sh8—g6.
21. Th6 n. c6.	La5—b6.	33. Sd5 n. b6.	a7 n. b6.
22. Dg1—e1.	e5—e4.	34. Lb3 n. e6.	Lc8 n. e6.
23. Se2 n. f4.		35. Th7—b7.	Le6 n. g4.
Dieses Opfer der Figur ist wohl begründet, da Weiss mindestens drei Bauern für sie bekommt.		36. Tb7 n. b6.	Sg6—e7.
23. . . . .	e4 n. f3.	37. a2—a4.	Kd8—c7.
24. De1 n. e7 †	Ke8 n. e7.	38. a4—a5.	Se7—c6.
25. Sf4 n. d5 †	Ke7—d8.	39. b2—b4.	Lg4—h5.
26. Lc1—f4.	Ta8—c8.	40. d4—d5.	Sc6—e5.
27. Tc6 n. c8 †	La6 n. c8.	41. d5—d6 †	Kc7—d7.
28. Ta1—h1.	Sg7—e6.	42. a5—a6.	Se5—d3 †
29. g5—g6.	Sd7—f8.	43. Kf2—f1.	Lh5—g4.
30. Lf4—e5.	Sf8 n. g6.	44. Tb6—b7 †	Kd7—c6.
31. Le5 n. h8.	Sg6 n. h8.	45. Tb7—h7.	Lg4—f5.
		46. a6—a7.	Aufgegeben.

### Dreissigste Partie.

Mac Donnell.	de la Bourdonnais.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. e2—e4.	e7—e5.	5. d2—d4.	Lc8—g4.
2. f2—f4.	e5 n. f4.	6. Dd1—d3.	Sb8—c6.
3. Lf1—c4.	Dd8—h4 †	7. Lc4 n. f7 †	
4. Ke1—f1.	d7—d6.	Diese Combination, mit der Weiss einige Bauern gewinnt, ist fehlerhaft, weil sie die	

Weiss.  
weisse Dame zu weit aus dem Spiele entfernt, und dies den feindlichen Angriffen preisgibt.

7. . . . .

Schwarz.  
Ke8 n. f7.

Weiss.  
8. Dd3—b3†  
9. Db3 n. b7.

Schwarz.  
Kf7—g6.  
Sc6 n. d4.

Im Interesse eines starken Angriffs giebt Schwarz den Thurm auf.



Weiss.  
10. Db7 n. a8.  
11. Sb1—a3.  
12. g2—g3.  
13. Kf1—e1.  
14. Lc1—e3.

Schwarz.  
Sg8—f6.  
f4—f3.  
Lg4—h3†  
Dh4—g4.  
d6—d5.

Schwarz droht mit Lf8—b4† die feindliche Dame zu erobern.

Weiss.  
15. Da8 n. a7.  
16. Da7 n. c7.  
17. Le3—d2.  
18. Ke1—d1.  
19. Sg1 n. h3.  
20. Kd1—c1.

Schwarz.  
Sd4—c6.  
d5—d4.  
Dg4 n. e4†  
f3—f2.  
De4—f3†  
Df3 n. h1† und

gewinnt.

### Einunddreissigste Partie.

Sarrailh.  
Weiss.  
1. e2—e4.  
2. f2—f4.  
3. Lf1—c4.  
4. Lc4 n. d5.  
5. Dd1—e2.  
6. Sb1—c3.  
7. Ld5—b3.

Williams.  
Schwarz.  
e7—e5.  
e5 n. f4.  
d7—d5.  
Sg8—f6.  
Lf8—d6.  
0—0.  
Sb8—c6.

Weiss.  
8. Sg1—f3.  
9. d2—d3.  
10. De2—f2.  
11. g2 n. f3.  
12. Df2—g2.  
13. Dg2—g4.

Schwarz.  
Lc8—g4.  
Sc6—d4.  
Lg4 n. f3.  
Ld6—c5.  
Sf6—h5.

Weiss würde jetzt, wenn Schwarz nicht den folgenden Zug machen könnte, den f-Bauer zurückgewinnen.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
13. . . . .	Dd8—h4 †	28. Ld2—c3.	Kg8—f7.
14. Ke1—d1.	Dh4 n. g4.	29. Th5—h6.	Td8—d6.
15. f3 n. g4.	Sh5—f6.	30. Th6—h7 †	Kf7—e6.
16. h2—h3.	g7—g5.	31. Th1—h6.	Se7—g8.
17. Sc3—e2.	Sd4 n. b3.	32. Th6—g6.	Td6—d7.
18. a2 n. b3.	Ta8—d8.	33. Th7 n. d7.	Ke6 n. d7.
19. Se2—c3.	Tf8—e8.	34. Lc3 n. f6.	Sg8 n. f6.
20. Kd1—e2.	Lc5—b6.	35. Tg6 n. f6.	Te8—h8.
21. Sc3—a4.	Sf6—d5.	36. Tf6—f5.	Th8—h2 †
22. Sa4 n. b6.	a7 n. b6.	37. Ke2—d1.	Th2—h1 †
23. Lc1—d2.	c7—c6.	38. Kd1—d2.	Th1—h2 †
24. h3—h4.	h7—h6.	39. Kd2—c3.	Th2—g2.
25. h4 n. g5.	h6 n. g5.	40. Tf5 n. g5.	f4—f3.
26. Th1—h5.	f7—f6.	41. Tg5—f5.	f3—f2.
27. Ta1—h1.	Sd5—e7.	42. g4—g5 und gewinnt.	

## Zweiunddreissigste Partie.

Paulsen. Weiss.	Kolisch. Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	8. Dd1—e2 †	Lc8—e6.
2. f2—f4.	e5 n. f4.	9. De2 n. b5 †	Sb8—c6.
3. Lf1—c4.	Sg8—f6.	10. Sg1—f3.	Dd8 n. f6.
4. Sb1—c3.	Lf8—b4.	11. Db5 n. b7.	Ta8—c8.
5. e4—c5.	d7—d5.	12. Sc3 n. d5.	
6. Lc4—b5 †	c7—c6.		
7. e5 n. f6.	c6 n. b5.		

Dieser treffliche Zug bildet den Schluss der geistreichen Angriffs-Combination der Weissen.





Weiss.

Schwarz.

Weiss.

Schwarz.

12. . . . .

Df6—f5.

14. Db7 n. c7.

Df5—e4 †

13. • Sd5—c7 †

Der Läufer b4 ist wegen Df5—e4 † nicht zu nehmen.

15. Ke1—d1.

0—0.

16. d2—d3.

De4—g6.

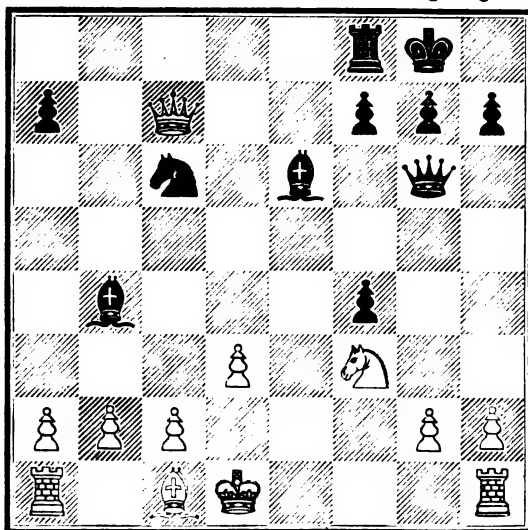
13. . . . .

Tc8 n. c7.

17. Dc7 n. f4.

Auf Dc7 n. c6 folgt Tf8—c8 und gewinnt nachher mit Dg6 n. g2.

Sicherer wäre Ke8—d8 gewesen.



17. . . . .

f7—f6.

20. De4 n. c6.

Tf8—d8.

18. Df4—e4.

Dg6 n. g2.

Um demnächst Le6—d5 zu spielen.

19. Th1—g1.

Dg2—h3.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
21. Kd1—e2.	Le6—d5.	24. Tg1—g3.	Dh3—h6.
22. Dc6 n. f6.	Td8—e8†	25. Df6—g5.	Ld5 n. f3†
23. Lc1—e3.	g7—g6.	26. Ke2 n. f3.	Aufgegeben.

## Dreiunddreissigste Partie.

de Rivière.	v. d. Lasa.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.	8. 0—0.	Lb4 n. c3.
1. e2—e4.	e7—e5.	9. b2 n. c3.	Sf6 n. e4.
2. f2—f4.	e5 n. f4.	Sehr gewagt. Schwarz	
3. Lf1—c4.	d7—d5.	hätte jetzt wohl besser rochirt oder g7—g5	
4. Lc4 n. d5.	Sg8—f6.	gespielt.	
5. Sb1—c3.	Lf8—b4.	10. Tf1 n. f4.	Dd8—b6†
6. Sg1—e2.	c7—c6.	11. Kg1—f1.	
7. Ld5—b3.	Lc8—g4.	Der beste Zug. Auf d2—d4 wäre Se4	
		n. c3 gefolgt.	



11. . . . .	f7—f5.	17. d2—d4.	a7—a5.
12. Dd1—e1.	g7—g5.	18. a2—a4.	Db6—a6†
Schwarz würde hier		19. Kf1—g1.	b7—b5.
vielleicht besser Sb8—d7 und später 0—0—0		20. Lc1 n. g5.	Ta8—a7.
spielen.		21. Lg5—f4.	Th8—e8.
13. Tf4 n. g4.	f5 n. g4.	22. De4—f5.	b5 n. a4.
14. Se2—d4.	Sb8—d7.	23. Se6—c5.	Da6—b6.
15. De1 n. e4†	Ke8—d8.	24. Lb3—e6.	Aufgegeben.
16. Sd4—e6†	Kd8—c8.		

## Vierunddreissigste Partie.

Anderssen.

Weiss.

1. e2—e4.
2. f2—f4.
3. Lf1—c4.
4. e4 n. d5.
5. Ke1—f1.
6. Lc4—b5 †
7. Sg1 n. f3.

Dubois.

Schwarz.

- e7—e5.
- e5 n. f4.
- d7—d5.
- Dd8—h4 †
- f4—f3.
- c7—c6.
- Dh4—f6.

Weiss.

8. d5 n. c6.
9. Lb5—e2.
10. d2—d4.
11. Lc1—g5.
12. c2—c4.
13. Lg5—d2.
14. Sb1—c3.

Schwarz.

- b7 n. c6.
- Lf8—d6.
- Sg8—e7.
- Df6—g6.
- f7—f6.
- 0—0.
- Lc8—f5.

Ein Fehlzug, durch

den Schwarz die Partie verliert.



15. c4—c5.
16. Dd1—b3 †
17. Db3—b7.
18. Db7 n. c7.
19. Dc7—g3.
20. b2 n. c3.
21. Le2 n. d3.
22. Kf1—f2.
23. Th1—e1.

- Ld6—c7.
- Kg8—h8.
- Lf5—d3.
- Se7—d5.
- Sd5 n. c3.
- Dg6—e4.
- De4 n. d3 †
- Sb8—d7.
- Sd7—e5.

24. d4 n. e5.
25. Kf2—g1.
26. Ld2—h6.
27. Dg3—e5 †
28. Te1 n. e4.
29. De5 n. f6.
30. Ta1—e1.
31. Df6 n. g6.
32. Te1—e6 und gewinnt.

- f6 n. e5.
- e5—e4.
- g7 n. h6.
- Kh8—g8.
- Tf8—f6.
- Dd3 n. e4.
- De4—g6.
- h7 n. g6.

## Fünfunddreissigste Partie.

Walkerr.

Weiss.

1. e2—e4.
2. f2—f4.

Garrwitz.

Schwarz.

- e7—e5.
- e5 n. f4.

Weiss.

3. Lf1—c4.
4. Lc4 n. b5.
5. Ke1—f1.

Schwarz.

- b7—b5.
- Dd8—h4 †
- Lc8—b7.

- | Weiss.  | Schwarz.   |
|---|------------|
| 6. Sb1—c3.  | Lf8—b4.    |
| 7. Dd1—e2.  | Lb4 n. c3. |
| 8. b2 n. c3.  | Sg8—f6.    |
| 9. Lc1—a3.  | Sb8—c6.    |
| 10. Lb5 n. c6.  | Lb7 n. c6. |
| 11. d2—d4. Hier würde Weiss besser Sg1—f3 und später d2—d3 spielen. |            |
| 11. . . . .   | Sf6 n. e4. |
| 12. c3—c4. Um später mit d4—d5 eine Figur zu gewinnen.              |            |

- | Weiss.      | Schwarz. |
|-------------|----------|
| 12. . . . . | f7—f5.   |
| 13. Sg1—f3. | Dh4—h5.  |
| 14. De2—e1. | d7—d6.   |
| 15. d4—d5.  | Lc6—d7.  |
| 16. De1—a5. | Ta8—c8.  |

Schlecht wäre Se4—g3 †. Weiss würde alsdann zwar die Qualität verlieren, jedoch mehrere Bauern und einen starken Angriff bekommen.



- |                |         |             |                     |
|----------------|---------|-------------|---------------------|
| 17. Kf1—g1.    | g7—g5.  | 20. La3—b2. | Th8—g8.             |
| 18. Da5 n. a7. | g5—g4.  | 21. Sf3—d2. | Tc8—e8.             |
| 19. Da7—d4.    | Ke8—f7. | 22. Ta1—e1. | Dh5—h4 und gewinnt. |

### Sechsendreissigste Partie.

- | Walker.<br>Weiss. | Garritz.<br>Schwarz. | Weiss.         | Schwarz.   |
|-------------------|----------------------|----------------|------------|
| 1. e2—e4.         | e7—e5.               | 7. d3—d4.      | Lc5—b6.    |
| 2. f2—f4.         | e5 n. f4.            | 8. Sg1—f3.     | Dh4—h5.    |
| 3. Lf1—c4.        | b7—b5.               | 9. Dd1—d3.     | g7—g5.     |
| 4. Lc4 n. b5.     | Dd8—h4 †             | 10. Sb1—c3.    | Sg8—f6.    |
| 5. Ke1—f1.        | Lc8—b7.              | 11. Lc1—d2.    | Sb8—c6.    |
| 6. d2—d3.         | Lf8—c5.              | 12. Lb5 n. c6. | Lb7 n. c6. |
|                   |                      | 13. d4—d5.     | Lc6—b7.    |

Weiss.  
 14. e4—e5.  
 15. Sc3—e4.  
 16. Ta1—e1.  
 17. h2—h4.  
 18. e5 n. f6.  
 19. Se4 n. f6†

Schwarz.  
 Sf6—g4.  
 h7—h6.  
 0—0.  
 f7—f5.  
 Sg4 n. f6.  
 Tf8 n. f6.

Weiss.  
 20. Te1—e7.  
 21. Th1—h3.  
 22. Te7—e5.

Schwarz.  
 Tf6—g6.  
 g5—g4.

Offenbar hat Weiss in der Absicht diesen Zug zu machen sich die Gabel geben lassen, jedoch das kommende geistreiche Opfer des Schwarzen nicht berücksichtigt.



*white King's Gambit*

22. . . . .  
 23. Te5 n. h5.  
 24. Kf1—e2.  
 25. Th5—e5.  
 26. Sf3 n. e5.  
 27. Dd3—c4.

g4 n. h3.  
 h3 n. g2†  
 Ta8—e8†  
 Te8 n. e5†  
 Tg6—g3.  
 g2—g1 D.

28. d5—d6†  
 29. Se5—f7†  
 30. Sf7—g5†  
 31. h4 n. g5. Schwarz setzt in 5 Zügen matt.

Kg8—h8.  
 Kh8—h7.  
 Tg3 n. g5.

### Siebenunddreissigste Partie.

**Sarrutj.**

**Anderffen.**

Weiss.

Schwarz.

Weiss.  
 1. e2—e4.  
 2. f2—f4.  
 3. Lf1—c4.  
 4. Ke1—f1.  
 5. d2—d4.  
 6. Sg1—f3.  
 7. Sb1—c3.

Schwarz.  
 e7—e5.  
 e5 n. f4.  
 Dd8—h4†  
 Lf8—c5.  
 Lc5—b6.  
 Dh4—e7.  
 Sg8—f6.

8. e4—e5.  
 9. Sc3—d5.  
 10. g2—g4.  
 11. Lc1—g5.  
 12. e5 n. f6.

Sf6—h5.  
 De7—d8.  
 f4 n. g3.  
 f7—f6.  
 g7 n. f6.

Besser wäre hier De7—f8.

Weiss bringt seinen Positionsvorteil auf meisterhafte Art zur Geltung.





- |                |            |                        |            |
|----------------|------------|------------------------|------------|
| 13. Sf3—e5.    | 0—0.       | 16. Dh5 n. h7 †        | Kg7 n. f6. |
| 14. Dd1 n. h5. | f6 n. g5 † | 17. Se5—g4 † und Matt. |            |
| 15. Sd5—f6 †   | Kg8—g7.    |                        |            |

**Achtunddreissigste Partie.**

- |                   |                |               |                 |
|-------------------|----------------|---------------|-----------------|
| <b>Schlichte.</b> | <b>Morphy.</b> | <b>Weiss.</b> | <b>Schwarz.</b> |
| Weiss.            | Schwarz.       |               |                 |
| 1. e2—e4.         | e7—e5.         | 5. Sb1—c3.    | Sg8—f6.         |
| 2. f2—f4.         | e5 n. f4.      | 6. d2—d4.     | 0—0.            |
| 3. Lf1—c4.        | d7—d5.         | 7. Sg1—e2.    | f4—f3.          |
| 4. e4 n. d5.      | Lf8—d6.        |               |                 |

Ein wohl begründetes  
Opfer.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
8. g2—f3.	Sf6—h5.	17. b2—b3.	Sd7—b6.
9. h2—h4.	Tf8—e8.	18. La4 n. c6.	Ta8—c8.
10. Sc3—e4.	Ld6—g3 †	19. Kc3—d2.	
11. Ke1—d2.		Auf 19) Kc3—b2 würde Schwarz durch:	
Auf Ke1—f1 folgt Te8 n. e4 und dann		19. . . . .	Tc8 n. c6.
Dd8—f6 †		20. d5 n. c6.	La6 n. e2.
		21. Te1 n. e2.	Sb6—a4 †
11. . . . .	Lg3—d6.	gewinnen.	
12. Kd2—c3.		19. . . . .	Tc8 n. c6.
Hier könnte Weiss wohl stärkere Züge		20. d5 n. c6.	La6 n. e2.
zu seiner Vertheidigung machen.		21. Te1 n. e2.	Dd6 n. d4 †
12. . . . .	b7—b5.	22. Kd2—e1.	Dd4—g1 †
13. Lc4 n. b5.	c7—c6.	23. Ke1—d2.	Te8—d8 †
14. Se4 n. d6.	Dd8 n. d6.	24. Kd2—c3.	Dg1—c5 †
15. Lb5—a4.	Lc8—a6.	25. Kc3—b2.	Sb6—a4 †.
16. Th1—e1.	Sb8—d7.	Aufgegeben.	

### Das abgelehnte Gambit.

Aus den vorangegangenen Spielen ist es ersichtlich, dass der Nachziehende das Königs-Gambit mindestens ohne Nachtheil annehmen kann. Indessen kann man auch auf die Eroberung und Vertheidigung des Gambit-Bauers verzichten, und das Gambit ablehnen, womit die Spiele sich ausgleichen, wie dies in den folgenden Erörterungen nachgewiesen wird.

#### Erstes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	auf 3) Lf8—c5 mit 4) Lf1—b5 das Spiel	
2. f2—f4.	Lf8—c5.	am besten fort. Gegen 2) c7—c6 ist 3) d2	
Dies ist eine der besten		—d4 die beste Fortsetzung. Auf 2) Dd8—	
Arten das Gambit abzulehnen. Der Läufer		f6, antwortet Weiss am besten d2—d3 und	
behindert auf c5 die Rochade des Weissen		auf 2) Dd8—h4 †, geschieht 3) g2—g3 und	
und Schwarz sucht, so lange wie möglich,		nachher f4 n. e5 mit gutem Spiel.	
diese Rochade aufzuhalten. Ausser 2) Lf8		3. Sg1—f3.	d7—d6.
—c5 darf noch d7—d5 empfohlen werden.		Hier kann auch d7	
(2. Spiel). Schwächer ist d7—d6. (5. Spiel).		—d5 geschehen.	
Wenn Schwarz 2) Sg8—f6 spielt, so ant-		4. c2—c3.	
wortet Weiss 3) f4 n. e5 und setzt auf 3)		Mit dem Zuge c2—c3 bereitet Weiss d2	
Sf6 n. e4 mit 4) Sg1—f3 das Spiel vortheil-		—d4 vor, um ein Centrum zu bilden, und	
haft fort. Spielt Schwarz 2) Sb8—c6, so		den Läufer zurück zu drängen. Weiss kann	
antwortet Weiss 3) Sg1—f3 und setzt dann			





Weiss.

Schwarz.

hier auch ohne Nachtheil Lf1—c4 spielen,  
wie folgende Ausführung zeigt:

4. Lf1—c4. Sg8—f6. Am besten.

(Auf Lc8—g4 bekommt Weiss mit f4 n. e5 das bessere Spiel.)

5. d2—d3. Lc8—g4.

6. c2—c3. Sb8—c6 und die  
Spiele stehen gleich.

4. . . . . Lc8—g4.

Es kann auch Dd8—e7 hier gespielt werden, worauf Weiss das Spiel, wie folgt, fortsetzt:

4. . . . . Dd8—e7.

5. d2—d4. e5 n. d4.

6. c3 n. d4. De7 n. e4†

[Auf 6) Lc5—b4† würde Weiss 7) Ke1—f2 antworten.]

7. Ke1—f2 und Weiss hat ein sehr  
gutes Spiel.

Auf 4) f7—f5, spielt Weiss mit Vortheil  
e4 n. f5. Auf 4) Sg8—f6 gestaltet sich das  
Spiel, wie folgt:

4. . . . . Sg8—f6.

5. d2—d4. e5 n. d4.

6. c3 n. d4. Lc5—b6.

(Auf Lc5—b4† antwortet Weiss mit Vortheil Lc1—d2.)

Weiss.

Schwarz.

7. Lf1—d3.

(Weiss spielt auf die Erhaltung des Centrums, und beabsichtigt es durch die Rochade zu unterstützen.)

7. . . . . 0—0.

8. 0—0. Sb8—c6.

9. Lc1—e3. Sf6—g4.

10. Dd1—d2. Dd8—e7.

11. Sb1—c3. f7—f5.

12. e4—e5. d6 n. e5.

13. Sc3—d5. De7—d6.

14. Sd5 n. b6. a7 n. b6.

15. d4 n. e5. Dd6—e7 und die  
Spiele sind etwa gleich.

5. d2—d4.

Weiss kann hier auch das Spiel mit 5)  
Lf1—e2, wie folgt, fortsetzen:

5. Lf1—e2. Lg4 n. f3.

6. Le2 n. f3. Sb8—c6.

7. b2—b4. Lc5—b6.

8. b4—b5. Sc6—e7.

9. d2—d4 und Weiss hat eine etwas  
bessere Stellung.

5. . . . . e5 n. d4.

Schwarz thäte hier  
besser, Lg4 n. f3 und dann Lc5—b6 zu  
spielen.

6. c3 n. d4. Lg4 n. f3.

- | Weiss.   | Schwarz. | Weiss.                           | Schwarz.   |
|--|----------|----------------------------------|------------|
| 7. g2 n. f3.   |          | 10. Sb1—c3.                      | Sb8—c6 und |
| Weiss kann mit der Dame nicht nehmen,<br>ohne den Bauer d4 zu verlieren. |          | die Spiele stehen etwa gleich.   |            |
| 7. . . . .   | Dd8—h4†  | Weiss hat zwar ein sehr starkes  |            |
| 8. Ke1—e2.   | Lc5—b6.  | Centrum, jedoch die Rochade ver- |            |
| 9. Lc1—c3.   | Sg8—f6.  | loren.                           |            |

**Zweites Spiel.**

- | Weiss.       | Schwarz.                                     | Weiss.                                 | Schwarz. |
|--------------|--|--|----------|
| 1. e2—e4.    | e7—c5.                                       | 4. Sb1—c3.                             |          |
| 2. f2—f4.    | d7—d5.                                       | Auch 4) Dd1—e2 könnte hier ohne Nach-  |          |
|              | Ein starker Zug, der                         | theil gespielt werden.                 |          |
|              | ebenso gut, wie Lf8—c5 gespielt werden kann. | 4. . . . .                             | Dd5—e6.  |
| 3. e4 n. d5. | Dd8 n. d5.                                   | 5. Sg1—f3.                             |          |
|              | Hier kann Schwarz                            | Hier kann Weiss auch sehr gut f4 n. e5 |          |
|              | auch e5—e4, oder e5 n. f4 spielen. (3. und   | spielen.                               |          |
|              | 4. Spiel).                                   |  |          |



- |                                      |  |                           |            |
|--------------------------------------|--|---------------------------|------------|
| 5. . . . .                           | e5—e4.   | 7. d2—d4.                 | Sg8—f6.    |
|                                      | Schwarz kann auch,                             | 8. Lf1—b5†                | c7—c6.     |
|                                      | wie folgt, spielen, jedoch nicht mit Vortheil. | 9. Th1—e1†                | Lf8—e7.    |
| 5. . . . .                           | e5 n. f4†                                      | 10. Lb5—c4.               | Lc8—g4.    |
| 6. Ke1—f2.                           |  | 11. Lc4 n. f7†            | Ke8 n. f7. |
| (Weiss beabsichtigt Lf1—b5† und dann |  | 12. Sf3—e5†               | Kf7—e8.    |
| Th1—e1 zu spielen).                  |  | 13. Se5 n. g4.            | Sf6 n. g4† |
| 6. . . . .                           | De6—b6†  | 14. Dd1 n. g4.            | Db6 n. d4† |
|                                      | (Es konnte auch 6)                             | 15. Kf2—f3.               | Sb8—d7.    |
| Lc8—d7 oder c7—c6 geschehen.)        |  | Die Spiele stehen gleich. |            |

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
6. Sf3—e5.	Sg8—h6.	8. . . . .	f7—f6.
7. Lf1—c4.	De6—e7.	9. Se5—c4.	Lc8—e6.
8. Lc4—b3.		10. Dd1—e2 und die Spiele stehen gleich.	

Um dem Springer e5 ein Feld zum Rückzuge zu öffnen.

### Drittes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	4. . . . .	c7—c6.
2. f2—f4.	d7—d5.		Auf Lc8—d7, folgt Dd1—e2.
3. e4 n. d5.	<b>e5—e4.</b>		
4. Lf1—b5†		5. d5 n. c6.	b7 n. c6.
Weiss kann auch spielen:		6. Lb5—c4.	Sg8—f6.
4. d2—d3.	Dd8 n. d5.	7. d2—d4.	Sb8—d7.
5. Sb1—c3.	Lf8—b4.	8. Sg1—e2.	Sd7—b6.
6. Dd1—d2.	Dd5—e6.	9. Lc4—b3.	Lc8—a6.
7. d3 n. e4.	Lb4 n. c3.	10. Sb1—c3.	Lf8—b4.
8. Dd2 n. c3.	De6 n. e4†	11. 0—0 und Weiss hat bei gutem Spiel einen Bauer mehr.	
9. Ke1—f2.	Sg8—f6.		
10. Lf1—d3.	De4—c6.		
11. Dc3 n. c6†	Sb8 n. c6.		
12. Sg1—f3 und die Spiele stehen gleich.			

### Viertes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	5. Sb1—c3.	Dd5—e6†
2. f2—f4.	d7—d5.	6. Ke1—f2 u. s. w. [Siehe 1. Spiel 5) e5 n. f4.]	
3. e4 n. d5.	<b>e5 n. f4.</b>	4. . . . .	Lc8—d7.
4. Lf1—b5†		5. Dd1—e2†	Dd8—e7.
Das Spiel kann auch fortgesetzt werden mit 4) Sg1—f3.		6. Sb1—c3.	Sg8—f6.
4. Sg1—f3.	Dd8 n. d5.		
(Hier kann auch vortheilhaft Lf8—d6 gespielt werden.)			Die Spiele stehen ungefähr gleich.

### Fünftes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	3. . . . .	Lc8—g4.
2. f2—f4.	<b>d7—d6.</b>	4. Lf1—c4.	Sb8—c6.
	Dieser Zug behindert den Läufer f8 und ist daher nicht zu empfehlen.	5. c2—c3.	Lg4 n. f3.
3. Sg1—f3.		6. Dd1 n. f3.	Sg8—f6.
Eben so gut kann hier Lf1—c4 gespielt werden, siehe das nächste Spiel.		7. d2—d3 und Weiss hat eine etwas bessere Stellung.	

## Sechstes Spiel.

- Weiss.  
 1. e2—e4.  
 2. f2—f4.  
 3. Lf1—c4.

- Schwarz.  
 e7—e5.  
 d7—d6.  
 e5 n. f4.

Wenn Schwarz diesen Bauer nicht nimmt, so spielt Weiss 4) d2—d3, oder Sg1—f3 und die Stellung entspricht der des vorigen Spiels.

4. Sg1—f3.

- Lc8—e6.

Schwarz kann hier auch den Gambit-Bauer zu decken versuchen. Es geschehen dann die Züge:

4. . . . .  
 5. h2—h4.

- g7—g5.  
 g5—g4 und wir

- Weiss.  
 gelangen zu der Stellung, die im Gambit Philidor, 1. Spiel, 3. Variante, Zug 4, erörtert ist.

5. Lc4 n. e6. f7 n. e6.  
 6. d2—d4. g7—g5.

Hier gewährte vielleicht Dd8—f6 und später e6—e5 eine erwähnungswerthe Vertheidigung des Gambit-Bauern.

7. h2—h4. g5—g4.  
 8. Sf3—g5. Dd8—f6.  
 9. Dd1 n. g4 und Weiss hat das bessere Spiel.

## Gespielte Partien.

## Erste Partie.

- Walker.  
 Weiss.  
 1. e2—e4.  
 2. f2—f4.  
 3. Sg1—f3.  
 4. Lf1—c4.  
 5. d2—d4.  
 6. e4—e5.  
 7. f4 n. e5.

- Indelf.  
 Schwarz.  
 e7—e5.  
 Lf8—c5.  
 d7—d6.  
 Sg8—f6.  
 e5 n. d4.  
 d6 n. e5.  
 Sf6—g4.

- Weiss.  
 8. h2—h3.  
 9. Lc1—g5.  
 10. Lg5 n. h6.  
 11. Sb1—d2.  
 12. Lc4—d3.
- Schwarz.  
 Sg4—h6.  
 Dd8—d7.  
 g7 n. h6.  
 Dd7—f5.  
 Df5—f4.

Mit diesem Zuge verbessert sich die Stellung des schwarzen Spiels erheblich.



Weiss.  
 13. Sd2—e4.  
 14. c2—c3.  
 15. Ke1—f1.  
 16. Se4—f6 †  
 17. Sf6—d5.  
 18. Sd5 n. b4.  
 19. Ta1—b1.  
 20. Dd1—c2.  
 21. Tb1 n. b2.  
 22. Kf1—f2.

Schwarz.  
 Lc5—b4 †  
 Df4—e3 †  
 d4 n. c3.  
 Ke8—f8.  
 De3—c5.  
 c3 n. b2.  
 Dc5 n. b4.  
 Sb8—c6.  
 Db4—f4.  
 Th8—g8.

Weiss.  
 23. Ld3 n. h7.

Dieser Zug ist schwach und ist die Veranlassung der späteren Verlegenheit des weissen Spiels.

Schwarz.  
 23. . . . . Tg8—g5.  
 24. Th1—e1. Kf8—g7.  
 25. g2—g4. Sc6—d4.  
 26. Dc2—c3. Df4 n. f3 †  
 27. Dc3 n. f3. Sd4 n. f3.  
 28. Kf2 n. f3. Kg7 n. h7 und  
 gewinnt nach einigen Zügen.

### Zweite Partie.

Druck.  
 Weiss.  
 1. e2—e4.  
 2. f2—f4.  
 3. Sg1—f3.  
 4. Lf1—c4.  
 5. Lc4 n. e6.

Liefertht.  
 Schwarz.  
 e7—e5.  
 d7—d6.  
 Sb8—c6.  
 Lc8—e6.  
 f7 n. e6.

Weiss.  
 6. f4 n. e5.  
 7. d2—d4.  
 Auf 7) Sf8 n. e5 wäre Dd8—h4 † gefolgt.  
 7. . . . . Se5 n. f3 †  
 8. Dd1 n. f3. Dd8—f6.  
 9. 0—0.



9. . . . .

Df6 n. f3.

10. Tf1 n. f3.

Lf8—e7.

Hier wäre Df6 n. d4 †

11. Lc1—e3.

Le7—f6.

schlecht gespielt weil 10) Lc1—e3, 11) Df3—h5 † und 12) Dh5—b5 † folgen würde.

12. Sb1—d2.

Sg8—e7.

13. Ta1—f1.

Se7—g6.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
14. g2—g3.	e6—e5.	24. Ld4 n. e5.	d6 n. e5.
15. c2—c3.	Th8—f8.	25. Kf2—f3.	h7—h5.
16. Sd2—c4.	Ke8—e7.	26. g3—g4.	g7—g6.
17. h2—h4.	b7—b5.	27. g4 n. h5.	g6 n. h5.
18. d4 n. e5.	Sg6 n. e5.	28. Kf3—e3.	c5—c4.
19. Sc4 n. e5.	Lf6 n. e5.	29. a2—a3.	Kf8—e7.
20. Tf3 n. f8.	Ta8 n. f8.	30. Ke3—d2.	Ke7—d6.
21. Tf1 n. f8.	Ke7 n. f8.	31. Kd2—c2.	Kd6—c5.
22. Kg1—f2.	a7—a5.	32. b2—b4†	a5 n. b4.
23. Le3—d4.	c7—c5.		



Auf 32) c4 n. b3† folgt 33) Kc2 n. b3, a5—a4†, 34) Kb3—b2, Kc5—c4, 35) Kb2—c2 und das Spiel ist unentschieden.

33. a3 n. b4† Kc5—c6.  
Als unentschieden abgebrochen.

### Dritte Partie.

Morphy.	Fürstenthal.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. e2—e4.	e7—e5.	7. b2—b4.	Lc5—b6.
2. f2—f4.	Lf8—c5.	8. d2—d3.	Sb8—d7.
3. Sg1—f3.	d7—d6.	9. f4—f5.	Dd8—e7.
4. c2—c3.	Lc8—g4.	10. g2—g4.	
5. Lf1—c4.	Lg4 n. f3.	Sehr gewagt.	
6. Dd1 n. f8.	Sg8—f6.	10. . . . .	h7—h6.
		11. Ke1—e2.	c7—c6.



Weiss.  
12. g4—g5.  
13. Lc1 n. g5.

Schwarz.  
h6 n. g5.  
d6—d5.

Wird dieser Bauer von Weiss genommen, so folgt e5—e4 und dann Sd7—e5 mit Vortheil.

14. Lc4—b3.  
15. Sb1—d2.  
16. b4 n. a5.  
17. h2—h4.

De7—d6.  
a7—a5.  
Ta8 n. a5.  
Sf6—h5.

Weiss.  
18. Sd2—f1.  
19. Lb3—c2.

Schwarz.  
Sd7—c5.  
Ta5—b5.

Ta5—a3 wäre vorzuziehen, der Bauer c3 dürfte alsdann schwer zu halten sein.

20. Lg5—c1.  
21. d3 n. e4.

d5 n. e4.  
Tb5—b2.

Sehr geistreich, aber leider nicht ganz richtig. Schwarz verliert durch diesen Zug mindestens die Qualität.



22. Lc1 n. b2.  
23. Ke2—e1.  
24. Lc2 n. d3.  
25. Ke1—d2.  
26. Kd2—c2.

Sh5—f4 †  
Sc5—d3 †  
Sf4 n. d3 †  
Sd3 n. b2 †  
Dd6—a3.

27. Sf1—d2.  
verliert Schwarz das Spiel. Er übersieht, dass Weiss durch Sd2—b1 den Springer b2 erobern kann.  
28. Sd2—b1.

Lb6—c7.  
Durch diesen Zug  
Aufgegeben.

### Vierte Partie.

v. d. Lasa.  
Weiss.  
1. e2—e4.  
2. f2—f4.  
3. Sg1—f3.  
4. c2—c3.  
5. d2—d4.

Schwarz.  
e7—e5.  
Lf8—c5.  
d7—d6.  
Dd8—e7.  
e5 n. d4.

Weiss.  
6. c3 n. d4.  
7. Sb1—c3.  
8. Lf1—d3.  
9. Lc1—e3.  
10. e4—e5.  
11. Dd1—e2.

Schwarz.  
Lc5—b6.  
c7—c6.  
Lc8—g4.  
f7—f5.  
Sb8—d7.  
d6 n. e5.

Weiss.  
12. d4 n. e5.  
13. 0—0—0.

Schwarz.  
Sd7—c5.  
0—0—0.

Durch diese Rochade

verliert Schwarz mindestens einen Bauer.

14. Le8 n. c5.  
15. h2—h3.

De7 n. c5.  
Lg4 n. f3.

Weiss.  
16. Ld3 n. f5†  
17. Td1 n. d8†  
18. De2 n. f3.

Schwarz.  
Kc8—b8.  
Lb6 n. d8.

Weiss hat jetzt bei guter Stellung einen Bauer mehr und muss daher das Spiel gewinnen.



Weiss.  
18. . . . .  
19. Lf5—c2.  
20. Th1—e1.  
21. f4—f5.  
22. Df3—e3.  
23. Te1—e2.  
24. Lc2—b3.  
25. g2—g4.  
26. De3—f3.  
27. Sc3—e4.  
28. h3 n. g4.  
29. Lb3 n. d5.  
30. Se4—c3.  
31. Sc3—e4.

Schwarz.  
Sg8—e7.  
Ld8—b6.  
Th8—d8.  
Lb6—a5.  
Dc5—b4.  
Db4—c4.  
Dc4—h4.  
La5—b6.  
h7—h5.  
h5 n. g4.  
Se7—d5.  
c6 n. d5.  
d5—d4.  
d4—d3.

Weiss.  
32. Te2—d2.  
33. Td2 n. d3.  
34. Kc1—c2.  
35. Se4—c3.  
36. Td3—d7.  
37. e5—e6.  
38. Kc2—b3.  
39. Sc3—e2.  
40. Td7—d2.  
41. Kb3—c2.  
42. Kc2—b1.  
43. Df3—c3.  
44. Td2—c2 und gewinnt.

Schwarz.  
Lb6—a5.  
Dh4—e1†  
Td8—c8†  
Tc8—h8.  
La5—c7.  
Th8—h2†  
De1—c1.  
Dc1—c5.  
Dc5—b5†  
Db5—c5†  
Th2—f2.  
Dc5—b5.

## Fünfte Partie.

- v. d. Lasa.  
Weiss.
1. e2—e4.
  2. f2—f4.
  3. Sg1—f3.
  4. c2—c3.
  5. d2—d4.
  6. c8 n. d4.
  7. Lf1—d3.
  8. Sb1—c3.

- Siedow.  
Schwarz.
- e7—e5.
  - Lf8—c5.
  - d7—d6.
  - Sg8—f6.
  - e5 n. d4.
  - Lc5—b6.
  - 0—0.
  - Sb8—c6.

- Weiss.
9. Lc1—e3.
  10. Le3—g1.
  11. Ld3—c4†
  12. Sf3—g5.
  13. Sg5—f7†
  14. Lc4 n. f7.

- Schwarz.
- Sf6—g4.
  - f7—f5.
  - Kg8—h8.
  - f5 n. e4.
  - Tf8 n. f7.
  - e4—e3.

Schwarz hat jetzt seinen Zweck erreicht, nämlich durch Aufgabe der Qualität eine starke Angriffsstellung zu erhalten.



- Weiss.
15. Sc3—e2.
  16. Lf7—d5.
  17. Ld5—f3.
  18. Ke1—f1.
  19. h2—h3.
  20. a2—a3.
  21. Lf3 n. d5.
  22. Dd1—b3.
  23. g2—g3.

- Schwarz.
- Dd8—f6.
  - Sc6—b4.
  - Lc8—f5.
  - Df6—g6.
  - Sg4—f6.
  - Sb4—d5.
  - Sf6 n. d5.
  - c7—c6.

- Weiss.
23. . . . . .
  24. Th1—h2.
  25. Kf1—e1.
  26. Ke1—d1.
  27. Ta1—c1.
  28. Tc1 n. c4.
  29. Db3 n. c4.
  30. Se2—c1.

- Schwarz.
- Lf5—d3.
  - Dg6—e4.
  - Lb6—a5†
  - b7—b5.
  - Ld3—c4.
  - b5 n. c4.
  - De4—b1†
  - Db1—e4 und

gewinnt.

Auf Lg1 n. e3 gewinnt Ta8—e8.

## Sechste Partie.

Löwenheh.

Harrwitz.

Weiss.

Schwarz.

Weiss.

Schwarz.

1. e2—e4.
2. f2—f4.
3. Sg1—f3.
4. Lf1—c4.
5. d2—d4.
6. e4—e5.
7. f4 n. e5.
8. 0—0.
9. Sf3—g5.
10. Dd1—f3.
11. Df3—g3.
12. Sb1—d2.
13. Sg5—e4.

- e7—e5.
- Lf8—c5.
- d7—d6.
- Sg8—f6.
- e5 n. d4.
- d6 n. e5.
- Sf6—d5.
- Lc8—e6.
- Dd8—d7.
- Sb8—c6.
- 0—0—0.
- h7—h6.
- Lc5—b6.

14. Sd2—b3.
15. Kg1—h1.
16. Lc1—d2.
17. Lc4—d3.
18. a2—a4.
19. Tf1—c1.
20. Se4—f6.
21. c2 n. d3.
22. Dg3 n. g2.
23. Sb3 n. a5.
24. Sa5—c4.
25. d3 n. c4.

- g7—g5.
- Sc6—b4.
- Dd7—c6.
- Kc8—b8.
- a7—a5.
- Sd5—e3.
- Sb4 n. d3.
- Dc6 n. g2+
- Se3 n. g2.
- Sg2—e3.
- Se3 n. c4.
- c7—c5.

Schwarz hat jetzt bei  
guter Stellung einen Freibauer mehr und  
daher Aussicht auf Gewinn.



Weiss.

Schwarz.

Weiss.

Schwarz.

26. Sf6—e4.
27. Se4—d6.
28. Tc1—f1.
29. Sd6—f5.
30. Tf1 n. f5.
31. Tf5 n. e5.

- Le6—d7.
- Th8—f8.
- f7—f6.
- Ld7 n. f5.
- f6 n. e5.
- Tf8—f2.

32. Ld2—e1.
33. Te5—e6.
34. Te6 n. h6.
35. Ta1—d1.
36. Le1—d2.

- Tf2 n. b2.
- Lb6—c7.
- d4—d3.
- Tb2—e2.
- Lc7—f4.

Weiss giebt die Partie auf.

## Siebente Partie.

Föwensthal.	Garrwitz.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. e2—e4.	c7—e5.	6. Lf1—c4.	Sb8—c6.
2. f2—f4.	Lf8—c5.	7. d2—d4.	e5 n. d4.
3. Sg1—f3.	d7—d6.	8. c3 n. d4.	Lc5—b6.
4. b2—b4.	Lc5 n. b4.	9. 0—0.	
5. c2—c3.	Lb4—c5.	Durch das Opfer des b-Bauers hat Weiss das Centrum und eine sehr gute Stellung bekommen.	



9. . . . . .	Lc8—g4.	25. g2—g4.	Dd7—d5.
10. Lc1—b2.	Lg4 n. f3.	26. Dh4—f2.	
11. Tf1 n. f3.	Sg8—f6.	Richtiger war hier wohl Dh4—g3.	
12. Kg1—h1.	0—0.	26. . . . . .	Tf6 n. f4.
13. d4—d5.	Sc6—a5.	27. Df2—g2.	Tf4 n. f3.
14. Lc4—d3.	Sf6—g4.	28. Tf1 n. f3.	Te7—e1 †
15. Dd1—e1.	f7—f6.	29. Ld3—f1.	Sh6—f7.
16. Sb1—d2.	c7—c6.	30. Tf3—f5.	Dd5—e6.
17. De1—g3.	Dd8—d7.	31. Dg2—g3.	Kh8—g8.
18. d5 n. c6.	Sa5 n. c6.	32. Sb3—d2.	g7—g6.
19. Sd2—b3.	Ta8—e8.	33. Tf5—f3.	Sf7—g5.
20. Ta1—f1.	Kg8—h8.	34. Kh2—g2.	
21. h2—h3.	Sg4—h6.	Weiss ist jetzt genöthigt, die Qualität zu geben.	
22. Dg3—h4.	d6—d5.	34. . . . . .	Sg5 n. f3.
23. e4—e5.	d5—d4.	35. Dg3 n. f3.	Kg8—g7.
24. e5 n. f6.	Tf8 n. f6.		

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
36. Lf1—c4.	De6—f6.	44. La3 n. b4.	Ta1 n. a2 †
37. Df3—d5.	Sc6—e7.	45. Kg2—f1.	La5 n. b4.
38. Dd5 n. b7.	Df6—c6 †	46. Sf3 n. d4.	Kg7—f6.
39. Db7 n. c6.	Se7 n. c6.	47. Sd4—c2.	Lb4—c5.
Jetzt hat Schwarz die		48. Kf1—e2.	Kf6—e5.
Qualität und einen Bauer mehr, muss daher		49. Ke2—f3.	a7—a5.
das Spiel gewinnen.		50. h3—h4.	a5—a4.
40. Sd2—f3.	Te1—b1.	51. h4—h5.	g6 n. h5.
41. Lb2—a3.	Lb6—a5.	52. g4 n. h5.	a4—a3.
42. Lc4—d5.	Sc6—b4.	Weiss giebt die Partie auf.	
43. Ld5—e4.	Tb1—a1.		

## Achte Partie.

Schäffinger.	Falkberr.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. e2—e4.	e7—e5.	19. b4—b5.	Sa6—c7.
2. f2—f4.	d7—d5.	20. Dd1—d2.	Le8—f7.
3. e4 n. d5.	e5—e4.	21. Dd2—b4.	Sc7—e6.
4. Sb1—c3.	Sg8—f6.	22. Sd4 n. e6.	Dg6 n. e6.
5. d2—d4.	Lf8—b4.	23. Tf1—c1.	Td8—d8.
6. Lf1—c4.	Sf6 n. d5.	Schwarz giebt hiermit	
7. Sg1—e2.	0—0.	ohne ersichtlichen Vortheil einen Bauer auf.	
8. 0—0.	Lb4 n. c3.	24. Le3 n. a7.	Tf8—c8.
9. Lc4 n. d5.	Dd8 n. d5.	25. c4—c5.	Td3—b3.
10. Se2 n. c3.	Dd5—f5.	26. Db4—a5.	Tb3—b2.
11. d4—d5.	Df5—g6.	27. Tc1—d1.	h7—h6.
12. Lc1—e3.	f7—f5.	28. Td1—d6.	De6—b3.
13. Sc3—b5.	Sb8—a6.	29. c5—c6.	b7 n. c6.
14. a2—a3.	Lc8—d7.	30. Da5—a6.	Tc8—c7.
15. Sb5—d4.	Ta8—d8.	31. Td6 n. c6.	Tc7 n. c6.
16. c2—c4.	c7—c6.	32. b5 n. c6.	Tb2 n. g2 †
17. d5 n. c6.	Ld7 n. c6.	33. Kg1 n. g2.	Db3—b2 †
18. b2—b4.	Lc6—e8.	34. La7—f2.	Db2 n. a1.
		35. c6—c7.	Aufgegeben.

## Neunte Partie.

Sarrailh.	Williams.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. e2—e4.	e7—e5.	4. . . . .	f7—f5.
2. f2—f4.	d7—d5.	5. d2—d4.	Sg8—f6.
3. e4 n. d5.	e5—e4.	6. Sb1—c3.	Lf8—e7.
4. c2—c4.		7. Lf1—e2.	0—0.
Diese Vertheidigung des d-Bauers ist nicht		8. Sg1—h3.	c7—c6.
zu empfehlen.		9. d5 n. c6.	Sb8 n. c6.



	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
10.	d4—d5.	Sc6—b8.	15.	g2—g3.	Lh4—f6.
11.	a2—a3.	a7—a5.	16.	c4—c5.	
12.	Lc1—e3.	Sb8—a6.	Weiss ist es jetzt gelungen den gewonnenen Bauer zu behaupten, und dieses Uebergewicht muss bei der sehr günstigen Stellung des Weissen den Gewinn entscheiden.		
13.	Sc3—a4.	Sf6—d7.			
14.	d5—d6.	Le7—h4 †			



	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
16.	. . . . .	Sa6—b8.	33.	Le3 n. d4.	Le6 n. d5.
17.	Ta1—c1.	Sb8—c6.	34.	Ld4—e3.	Ld5—c6.
18.	0—0.	Kg8—h8.	35.	Le2—c4.	h7—h5.
19.	Dd1—d2.	Dd8—e8.	36.	Td1—g1.	Dg6—h6.
20.	Le2—b5.	De8—f7.	37.	h3—h4.	Lf6—d8.
21.	Lb5—c4.	Df7—h5.	38.	Sf2—h3.	Sd7—f6.
22.	Sh3—f2.	Dh5—e8.	39.	Sh3—f2.	Sf6—g4 †
23.	Kg1—g2.	Lf6—d8.	40.	Sf2 n. g4.	h5 n. g4.
24.	Sa4—c3.	Sd7—f6.	41.	Kh2—g2.	Dh6—g6.
25.	Tf1—d1.	Lc8—d7.	42.	Kg2—f2.	b7—b5.
26.	Dd2—c2.	De8—h5.	43.	Lc4—e2.	Ld8—f6.
27.	Lc4—e2.	Dh5—f7.	44.	a3—a4.	b5—b4.
28.	h2—h3.	Df7—g6.	45.	Le2—b5.	Dg6—e8.
29.	b2—b3.	Ld7—e6.	46.	Dc2—c4.	Lf6—c3.
30.	Tc1—b1.	Sf6—d7.	47.	Tg1—d1.	De8—d7.
31.	Kg2—h2.	Ld8—f6.	48.	Lb5 n. c6.	Dd7 n. c6.
32.	Sc3—d5.	Sc6—d4.	49.	d6—d7.	Dc6—c7.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
50. Td1—d6.	Lc3—f6.	53. Tc1—d1.	Tf8—d8.
51. Le3—d4.	Lf6 n. d4 †	54. Td6—g6 und gewinnt.	
52. Dc4 n. d4.	Kh8—g8.		

**Zehnte Partie.**

Schulten.	Morphy.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.	10. Lf1—e2.	Lc8—g4.
1. e2—e4.	e7—e5	11. c3—c4.	c7—c6.
2. f2—f4.	d7—d5.	12. d5 n. c6.	
3. e4 n. d5.	e5—e4.	Besser wäre wohl h2—h3, um den Springer g1 entwickeln zu können.	
4. Sb1—c3.	Sg8—f6.	12. . . . .	Sb8 n. c6.
5. d2—d3.	Lf8—b4.	13. Ke1—f1.	Te8 n. e2.
6. Lc1—d2.	e4—e3.	14. Sg1 n. e2.	Sc6—d4.
Ein weit berechnetes Opfer, das dem Schwarzen den Angriff giebt.		15. Dd1—b1.	Lg4 n. e2 †
7. Ld2 n. e3.	0—0.	16. Kf1—f2.	Sf6—g4 †
8. Le3—d2.	Lb4 n. c3.	17. Kf2—g1.	
9. b2 n. c3.	Tf8—e8 †.	Auf 17) Kf2—g3 folgt Matt in 3 Zügen.	



Schwarz erzwingt das Matt spätestens in 7 Zügen.

**Elfte Partie.**

Pinder.	Gamel.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.	3. Sg1—f3.	Sb8—c6.
1. e2—e4.	e7—e5.	Dieser Zug verdient neben d7—d6 Berücksichtigung.	
2. f2—f4.	Lf8—c5.		

Weiss.

4. Lf1—b5.

Schwarz.

Sc6—d4.

Nicht gut, denn auf Sf3 n. d4 muss Schwarz entweder mit dem Königs-Bauer wiedernehmen und so den Damen-Bauer nutzlos verdoppeln, oder mit dem Läufer, und alsdann erhält Weiss Gelegenheit, durch c2—c3 sich des Centrums zu bemächtigen.

5. Sf3 n. d4.

Lc5 n. d4.

6. c2—c3.

Ld4—b6.

7. d2—d4.

e5 n. d4.

8. c3 n. d4.

c7—c6.

9. Lb5—a4.

d7—d5.

10. e4—e5.

Sg8—h6.

11. Lc1—e3.

Nothwendig, weil Sh6—f5 den Bauer d4 zu erobern droht.

11. . . . .

0—0.

12. Sb1—c3.

Lc8—g4.

13. Dd1—d2.

f7—f6.

14. h2—h3.

Lg4—h5.

15. g2—g4.

f6 n. e5.

Weiss.

Läufer h5 einstehen, ohne dass recht ersichtlich ist, welches Aequivalent durch die Stellung ihm dafür geboten wird; Weiss nimmt jedoch diesen Vortheil nicht wahr.

16. f4 n. e5.

Dd8—h4†

17. Le3—f2.

Tf8 n. f2.

Schwarz giebt die Qualität, um die Bauern des Centrums zu gewinnen.

18. Dd2 n. f2.

Dh4 n. f2†

19. Ke1 n. f2.

Lb6 n. d4†

20. Kf2—g2.

Lh5—g6.

21. Th1—e1.

Sh6—f7.

22. e5—e6.

Sf7—g5.

23. e6—e7.

Ld4 n. c3.

24. b2 n. c3.

Lg6—e4†

25. Kg2—g3.

Ta8—e8.

26. h3—h4.

Sg5—f7.

27. c3—c4.

Te8 n. e7.

28. c4 n. d5.

c6 n. d5.

29. Ta1—d1.

Te7—e5.

30. La4—b3.

Kg8—f8.

31. Kg3—f4.

h7—h6.

Schwarz lässt den

Es handelt sich hier um die Existenz des



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
Bauern d5, der durch den vorigen Zug des Weissen gefährdet wurde. Geschieht jetzt Lb3 n. d5, so folgt g7—g5† und der Läufer d5 geht verloren.		48. Kf3—g2.	Ta3—a4.
32. Td1—d2.	g7—g5†	49. Td2—e2†	Ke5—d5.
33. h4 n. g5.	h6 n. g5†	50. Tb6—f6.	Ta4 n. g4†
34. Kf4—g3.	Kf8—g7.	51. Kg2—h3.	Tg4—h4†
35. Te1—d1.	Te5—e7.	52. Kh3—g3.	Sf7—e5.
36. Lb3 n. d5.	Le4 n. d5.	53. Tf6—f5.	Th4—g4†
37. Td2 n. d5.	Te7—e3†	54. Kg3—h3.	Tg4—h4†
38. Kg3—f2.	Te8—a3.	55. Kh3—g3.	Th4—g4†
39. Td1—d2.	Ta3—a4.	56. Kg3—h3.	Tg4—e4.
40. Td5—d4.	Ta4—a3.	57. Te2 n. e4.	Kd5 n. e4.
41. Td4—d7.	b7—b5.	58. Tf5 n. g5.	a6—a5.
42. Td7—b7.	a7—a6.	59. Kh3—g2.	b5—b4.
43. Kf2—g2.		60. Tg5—g7.	Ke4—d4.
Td2—f2 vorbereitend. Geht Td2—d7, so giebt Schwarz durch Ta3 n. a2† und deckt, wenn Weiss das Spiel nicht remis hält, den Springer mit dem Thurm.		61. Tg7—a7.	Se5—c4.
43. . . . .	Ta3—a4.	62. Kg2—f3.	Kd4—c5.
44. Kg2—f3.	Kg7—f6.	63. Kf3—e4.	Kc5—b5.
45. Kf3—e3.	Kf6—e6.	64. Ke4—d4.	Sc4—a3.
46. Tb7—b6†	Ke6—e5.	65. Ta7—b7†	Kb5—a4.
47. Ke3—f3.	Ta4—a3†	66. Kd4—c5.	Sa3—b1.
		67. Tb7—h7.	Sb1—c3.
		68. Th7—h2.	Ka4—a3.
		69. Kc5—c4.	Sc3 n. a2.
		70. Th2—h3†	Ka3—b2.
		71. Kc4—b5.	Sa2—c3.
		Unentschieden.	

## Zwölfte Partie.

Polkmäcker, Saalbach,		Sengang, Kypke,		Weiss.	Schwarz.
Schmerl.	Schurig.				
Weiss.	Schwarz.				
1. e2—e4.	e7—e5.	11. Le2 n. f3.	e5 n. f4.		
2. f2—f4.	Lf8—c5.	12. Lc1 n. f4.	Se7—g6.		
3. Sg1—f3.	d7—d6.	13. Lf4—g3.	Sg6—e5.		
4. c2—c3.	Lc8—g4.	14. Sc4—e3.	Se5 n. f3†		
5. Lf1—e2.	Lc5—b6.	15. Dd1 n. f3.	Kg8—h8.		
6. d2—d4.	Sb8—d7.	16. Ta1—e1.	f7—f6.		
7. 0—0.	Sg8—e7.	17. Df3—g4.	Dd8—e8.		
8. a2—a4.	a7—a5.	18. Tf1—f3.	Ta8—d8.		
9. Sb1—a3.	0—0.	19. Lg3—f2.	De8—f7.		
10. Sa3—c4.	Lg4 n. f3.	20. Se3—d5.	Tf8—e8.		
		21. Tf3—h3.	c7—c6.		
		22. Sd5 n. b6.	Sd7 n. b6.		

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
23. Dg4—f5.	g7—g6.	25. d4—d5.	Sb6 n. d5.
24. Df5 n. a5.	Df7—b3.	26. e4 n. d5.	



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
Auf c8—c4, folgt:		26. . . . .	Te8 n. e1 †
26. c3—c4.	Db3—b4.	27. Lf2 n. e1.	Td8—e8.
27. Da5 n. b4.	Sd5 n. b4.	28. Da5—c7.	Te8 n. e1 †
28. Lf2—d4.	Te8—e6.	29. Kg1—f2.	Te1—f1 †
29. Th8—f3.	Kh8—g7.	30. Kf2—g3.	h7—h5.
30. Le4—c8.	Sb4—a6.		
31. b2—b4 und das Spiel wird un-			Remis.
entschieden.			

## Dreizehnte Partie.

Erstl. Schwarz.	Spitzer. Weiss.	Schwarz.	Weiss.
1. e7—e5.	e2—e4.	10. Lc8—e6.	Dd5 n. b7.
2. f7—f5.	d2—d4.	11. De7—c5.	Ta1—c1.
3. e5 n. d4.	e4—e5.	12. Le6—d5.	Db7—b5.
4. Lf8—b4 †	c2—c3.	13. Ld5 n. f3.	Db5 n. c5.
5. d4 n. c3.	Sb1 n. c3.	14. Lb4 n. c5.	g2 n. f3.
6. d7—d5.	Sg1—f3.	15. f5—f4.	
7. Sg8—e7.	Lc1—g5.		
8. 0—0.	Lg5 n. e7.		
9. Dd8 n. e7.	Dd1 n. d5 †		

Jetzt hat Schwarz zwar einen Bauer weniger, jedoch eine gute Stellung. Uebrigens ist der Bauer e5 isolirt.



Schwarz.	Weiss.	Schwarz.	Weiss.
15. . . . .	Lf1—c4 †	28. Ke8—f7.	Sh7—g5 †
16. Kg8—h8.	e5—e6.	29. Kf7—f6.	Sg5—e4 †
17. Sb8—c6.	Lc4—d5.	30. Kf6—f5.	h2—h4.
18. Sc6—e5.	Ld5 n. a8.	31. Lb6—d4.	b2—b8.
19. Se5—d3 †	Ke1—e2.	32. g7—g6.	Ke2—d3.
20. Sd3 n. c1 †	Th1 n. c1.	33. Ld4—b6.	Kd3—c4.
21. Tf8 n. a8.	Sc3—e4.	34. c7—c6.	b3—b4.
22. Lc5—b6.	e6—e7.	35. Kf5—e5.	a2—a4.
23. Ta8—e8.	Tc1—d1.	36. Lb6—d8.	Kc4—c5.
24. Kh8—g8.	Td1—d8.	37. Ld8—e7 †	Kc5 n. c6.
25. Kg8—f7.	Se4—g5 †	38. Le7 n. b4.	Kc6—d7.
26. Kf7 n. e7.	Td8 n. e8 †	39. a7—a5.	Kd7—c6.
27. Ke7 n. e8.	Sg5 n. h7.	Als Remis abgebrochen.	

## Vierzehnte Partie.

Zug.	Sublt.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. e2—e4.	e7—e5.	7. c3 n. d4.	Lc5—b6.
2. f2—f4.	Lf8—c5.	8. 0—0.	Sg8—f6.
3. Sg1—f3.	d7—d6.	9. Sb1—c3.	0—0.
4. c2—c3.	Sb8—c6.	10. Kg1—h1.	Ld7—g4.
Besser ist hier Lc8—g4.		11. Lc1—e3.	Sc6—e7.
5. Lf1—b5.	Lc8—d7.	12. h2—h3.	Lg4—d7.
6. d2—d4.	e5 n. d4.	13. Lb5—d3.	d6—d5.
		14. e4—e5.	Sf6—h5.





- | Weiss.   | Schwarz.   | Weiss.      | Schwarz. |
|--|------------|-------------|----------|
| 15. Kh1—h2.  |            | 20. Dg3—g5. | Kg8—h7.  |
| Auf Ld3 n. h7† und dann Sf3—g5† kommt Schwarz schliesslich mit Kh7—g6 in Vortheil. |            | 21. Tf1—g1. | Tf8—g8.  |
| 16. g2—g4.   | g7—g6.     | 22. Dg5—h4. | Tg8—h8.  |
| 17. Dd1—e1.  | Sh5—g7.    | 23. e5—e6.  | Ld7—e8.  |
| 18. De1—g3.  | h7—h5.     | 24. Sf3—e5. | Dd8—d6.  |
| 19. g4 n. h5.  | f7—f5.     | 25. Tg1—g5  | Kh7—g7.  |
|  | Sg7 n. h5. | 26. Ta1—g1. | Sh5—f6.  |
|  |            | 27. Dh4—g3. | Th8—h6.  |



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
28. Se5 n. g6.	Sf6—g4 †	31. Lf5 n. g6.	Th6 n. h3 †
Auch mit Le8 n. g6 könnte Schwarz sein		32. Dg3 n. h3.	Th8 n. h3 †
Spiel nicht mehr halten.		33. Kh2 n. h3.	Kg7—f8.
29. Tg5 n. g4.	Le8 n. g6.	34. f4—f5 und gewinnt.	
30. Ld3 n. f5.	Ta8—h8.		

## Fünfzehnte Partie.

Schwarz.	Weiss.	Schwarz.	Weiss.
Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	9. 0—0.	Lc8—g4.
2. f2—f4.	d7—d5.	10. Sb1—c3.	Sb8—d7.
3. e4 n. d5.	e5—e4.	11. h2—h3.	Lg4 n. e2.
4. Lf1—b5 †	c7—c6.	12. Sc3 n. e2.	Sd7—b6.
5. d5 n. c6.	b7 n. c6.	13. Lc4—b3.	c6—c5.
6. Lb5—c4.	Sg8—f6.	14. d4 n. c5.	Ld6 n. c5 †
7. d2—d4.	Lf8—d6.	15. Kg1—h2.	
8. Sg1—e2.	0—0.		

Der entscheidende Fehlzug, Weiss musste mit dem König nach h1 gehen.



15. . . . .	Sf6—g4 †	17. . . . .	Dd8 n. d1.
16. Kh2—g3.	Lc5—f2 †	18. h3 n. g4.	e4—e3 und
17. Tf1 n. f2. Auf Kg3 n. g4, folgt Dd8			gewinnt.
—h4 † und dann Ta8—e8.			

## Fünfter Abschnitt.

### Geschlossene Spiele.

In diesem Abschnitt sollen diejenigen Spiele behandelt werden, in denen einer von den beiden Spielern bei der Eröffnung den e-Bauer auf seinem Platze behält, oder ihn nur einen Schritt bewegt, so dass dem feindlichen Läufer die Angriffslinie auf den f-Bauer versperrt ist, oder versperrt werden kann. Häufig gehen die geschlossenen Spiele in offene über, und zwar auch wohl schon in den ersten Zügen, wie z. B. in einer bestimmten Variante des Damen-Gambit; im Allgemeinen aber behalten sie längere Zeit ihren eigenthümlichen Charakter. Es liegt in der Natur dieser Spiele, dass sie sich einer so scharfen und so weit ausgedehnten Untersuchung, wie die offenen, nicht unterwerfen lassen, und gerade aus diesem Grunde sind sie gegen Spieler, die eine sehr gründliche Kenntniss der Theorie besitzen, zu empfehlen.

### Das Damen-Gambit.

d2—d4.      d7—d5.  
e2—e4.

#### Erstes Spiel.

Weiss.

Schwarz.

1. d2—d4.

In den Eröffnungen der früheren Abschnitte, wurde das Spiel stets mit e2—e4 begonnen. Der Zug 1) d2—d4 gewährt ebenfalls ein sehr sicheres, wenn auch weniger lebhaftes Angriffsspiel, wie man aus den Spielen ersieht.

1. . . . . d7—d5.

Hier kann Schwarz auch c7—e6 oder f7—f5 ziehen. (Siehe das Spiel des Königs-Läufer-Bauern gegen den Damenbauer.)

2. e2—e4.

Mit diesem Zuge wird das sogenannte Damen-Gambit gegeben.

Weiss.

Schwarz.

2. . . . . d5 n. c4.

Während es vorthailhaft ist, das Gambit des Königs anzunehmen, findet beim Gambit der Dame das Gegentheil statt. Schwarz antwortet am besten 2) e7—e6 (6. Spiel). jedoch ist 2) d5 n. c4 keineswegs fehlerhaft, nur muss Schwarz späterhin den Bauer c4 nicht durch b7—b5 zu decken suchen.

3. e2—e3.

Hier kann Weiss auch 3) e2—e4 oder Sb1—c3 spielen (3. und 5. Spiel).

3. . . . . e7—e5.

Am besten. Mit diesem Zuge giebt Schwarz das geschlossene Spiel auf, und zwar, wie sich bald zeigt mit Vortheil. Würde Schwarz f7—f5 ge-

Weiss.  
spielt haben, so antwortet Weiss 4) Lf1 n. c4 und auf e7—e6, 5) Dd1—b3. Ueber 3) c7—c5 handelt das 2. Spiel. Fehlerhaft wäre es, wenn Schwarz mit 3) b7—b5 den Bauer c4 vertheidigen wollte.

- |   |               |
|---|---------------|
| 3. . . . .                              | b7—b5.        |
| 4. a2—a4.                               | c7—c6 oder a. |
| 5. a4 n. b5.                            | c6 n. b5.     |
| 6. Dd1—f3 und Weiss gewinnt eine Figur. |               |

- a.
- |   |            |
|---|------------|
| 4. . . . .                                  | Lc8—d7.    |
| 5. a4 n. b5.                                | Ld7 n. b5. |
| 6. b2—b3.                                   | Dd8—d5.    |
| 7. b3 n. c4.                                | Lb5 n. c4. |
| 8. Dd1—a4† und Weiss gewinnt den Läufer c4. |            |

## 4. Lf1 n. c4.

Wenn Weiss statt dieses Zuges d4 n. e5 spielt, so gestaltet sich das Spiel, wie folgt, zum Vortheil für Schwarz:

- |                |                                |
|----------------|--------------------------------|
| 4. d4 n. e5.   | Dd8 n. d1†                     |
| 5. Ke1 n. d1.  | Sb8—c6.                        |
| 6. Sg1—f3.     | Lc8—e6.                        |
| 7. Sb1—d2.     | 0—0—0.                         |
| 8. Kd1—c2.     | Sc6—b4†                        |
| 9. Kc2—c3.     | Sb4—d3.                        |
| 10. Lf1 n. d3. | Td8 n. d3†                     |
| 11. Kc3—c2.    | Schwarz hat das bessere Spiel. |

- |              |           |
|--------------|-----------|
| 4. . . . .   | e5 n. d4. |
| 5. e3 n. d4. |           |



Weiss.  
5. . . . .  
Am besten. Schwarz kann auch ohne Nachtheil den Königsspringer entwickeln:

- |            |         |
|------------|---------|
| 5. . . . . | Sg8—f6. |
| 6. Dd1—b3. | Dd8—e7† |
| 7. Sg1—e2. | De7—b4† |

Weiss.  
8. Sb1—c3.  
9. Lc4 n. b8.  
Die Spiele stehen etwa gleich.

Schwarz.  
Db4 n. b3.  
Lf8—e7 und die Spiele stehen etwa gleich.

6. Sg1—f3.	Sg8—f6.
7. 0—0.	0—0.
8. Lc1—g5.	h7—h6.

Die Spiele stehen gleich.

## Zweites Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. d2—d4.	d7—d5.	8. Se2 n. d4.	Sc6 n. d4.
2. c2—c4.	d5 n. c4.	9. Le3 n. d4.	Dd8—e7 †
3. e2—e3.	<b>e7—e5.</b>	10. Lc4—e2.	De7—b4 †
4. Lf1 n. c4.	c5 n. d4.	11. Dd1—d2.	Db4 n. d2 †
5. e3 n. d4.	Sb8—c6.	12. Sb1 n. d2.	Sg8—e7.
6. Sg1—e2.	e7—e5.	Weiss hat das bessere Spiel.	
7. Lc1—e3.	e5 n. d4.		

## Drittes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. d2—d4.	d7—d5.	7. Lf1—e2.	0—0—0 †
2. c2—c4.	d5 n. c4.	8. Lc1—d2.	Lg4 n. e2 †
3. <b>e2—e4.</b>		9. Sg1 n. e2.	Die Spiele stehen unge-
Dieser Zug ist nicht ganz so stark, wie		fähr gleich.	
e2—e3, kann jedoch ohne Nachtheil gespielt		4. . . . .	f7—f5 am besten.
werden.		5. Lf1 n. c4.	
3. . . . .	e7—e5.	Weiss kann auch spielen:	
	Am besten. Ueber	5. e4 n. f5.	Lc8 n. f5.
3) f7—f5 siehe das folgende Spiel. Auf		6. Sb1—c3.	Sb8—d7.
3) b7—b5 folgt:		7. Lf1 n. c4.	Sd7—b6.
3. . . . .	b7—b5.	8. Lc1—e3.	Die Spiele stehen gleich.
4. a2—a4.	c7—c6.	oder:	
5. a4 n. b5.	c6 n. b5.	5. Sb1—c3.	Sg8—f6.
6. b2—b8.	e7—e5.	6. e4 n. f5.	
[Auf 6) c4 n. b3		[Es kann auch ohne Gefahr 6) f2—f3	
kommt Weiss mit 7) Lf1 n. b5 † in Vortheil.]		geschehen.]	
7. d4 n. e5.		6. . . . .	Lc8 n. f5.
[Schlecht wäre b3 n. c4 wegen 7) Lf8—		7. Lf1 n. c4.	Lf8—d6.
b4 †, 8) Lc1—d2, Dd8 n. d4.]		8. Sg1—e2.	0—0.
7. . . . .	Lf8—b4 †	9. 0—0.	Sb8—d7.
8. Ke1—e2.	Dd8 n. d1 †	Die Spiele sind gleich.	
9. Ke2 n. d1.	Lc8—b7 und die	5. . . . .	Sg8—f6.
Spiele stehen ungefähr gleich.		6. Sg1—f3.	Lf8—d6.
4. d4—d5.		7. e4 n. f5.	Lc8 n. f5.
Wenn Weiss d4 n. e5 spielt, so folgt:		8. 0—0.	0—0.
4. d4 n. e5.	Dd8 n. d1 †	9. Sb1—c3.	Sb8—d7. Die
5. Ke1 n. d1.	Sb8—c6.	Spiele stehen etwa gleich.	
6. f2—f4.	Lc8—g4 †		

## Viertes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. d2—d4.	d7—d5.	Bauer d4 rückständig wird, und Schwarz	
2. c2—c4.	d5 n. c4.	Gelegenheit bekommt, seinen Damen-Läufer	
3. e2—e4.	<b>f7—f5.</b>	vorthellhaft in's Spiel zu bringen.	
4. Lf1 n. c4.		4. e4—e5.	Lc8—e6.
		5. Sb1—a3.	Sb8—c6.
		6. Lc1—e3.	Dd8—d7.
Weniger gut ist hier e4—e5, weil der			

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
7. Lf1 n. c4 oder a.	Le6 n. c4.	4. . . . .	f5 n. e4.
8. Sa3 n. c4.	Dd7—d5 und Schwarz hat das bessere Spiel.	5. Dd1—b3.	e7—e6.
7. Sa3 n. c4.	0—0—0.	6. Lc4 n. e6.	Lc8 n. e6.
8. Sg1—f3.	f5—f4.	7. Db3 n. e6 †	Lf8—e7.
9. Le3 n. f4.	Sc6 n. d4 und Schwarz hat ein gutes Spiel.	8. De6 n. e4 und Weiss hat das bessere Spiel.	

## Fünftes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. d2—d4.	d7—d5.	Ferner könnte auch geschehen:	
2. c2—c4.	d5 n. c4.	3. . . . .	e7—e6.
3. Sb1—c3.		4. d4—d5.	
Dieser Zug ist eine Fortsetzung des Spiels, die den vorigen beiden an Stärke ungefähr gleich kommt.		(Besser als d4 n. e5. Weiss konnte jedoch auch ohne Nachtheil e2—e3 spielen.)	
3. . . . .	Sg8—f6.	4. . . . .	c7—c6.
Wenn Schwarz statt dessen c7—c6 spielt, so geschehen etwa folgende Züge:		5. e2—e4.	Sg8—f6.
8. . . . .	c7—c6.	(Nicht vortheilhaft wäre b7—b5.)	
4. a2—a4.	e7—e5.	6. Lc1—g5.	c6 n. d5.
5. d4 n. e5.	Dd8 n. d1 †	7. e4 n. d5.	Lc8—f5.
6. Sc3 n. d1 und die Spiele sind gleich. Ebenfalls zu einem gleichen Spiele führt:		8. Lf1 n. c4.	Lf8—d6. Die Spiele stehen ungefähr gleich, jedoch ist der Freibauer d5 sehr stark.
3. . . . .	c7—c5.	4. e2—e3.	e7—e5.
4. d4—d5.	e7—e6.	5. Lf1 n. c4.	e5 n. d4.
5. e2—e4.	e6 n. d5.	6. e3 n. d4.	Lf8—d6.
6. e4 n. d5.	Lf8—d6.	Die Spiele sind gleich.	
7. Lf1 n. c4.	Sg8—e7.		

## Abgelehntes Damen-Gambit.

## Sechstes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. d2—d4.	d7—d5.	6. a2—a3.	a7—a6.
2. c2—c4.	e7—e6.	7. b2—b3.	b7—b6.
Eine gute Art das Gambit abzulehnen, da, wie erwiesen, der Gambitbauer ohnehin nicht haltbar ist.		8. Lc1—b2.	Lc8—b7.
3. Sb1—c3.	Sg8—f6.	9. c4 n. d5.	e6 n. d5.
Schwarz kann auch		10. Lf1—d3.	c5 n. d4.
c7—c5 spielen:		11. e3 n. d4.	Lf8—d6.
3. . . . .	c7—c5.	12. 0—0.	0—0. Die Spiele stehen gleich.
4. e2—e3.	Sg8—f6.	4. Lc1—f4.	c7—c5.
5. Sg1—f3.	Sb8—c6.	5. e2—e3.	a7—a6.
		Die Spiele stehen ungefähr gleich.	



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
Nachtheilig wäre:		11. Dd1 n. d5.	Tb8—d8.
5. . . . .	Dd8—a5.	12. Dd5—e5 †	Lf8—e7.
6. Lf4 n. b8.	Ta8 n. b8,	13. De5 n. g7.	Sc5—d3 †
7. c4 n. d5.	e6 n. d5.	14. Ke1—e2.	Da5—e5.
8. Lf1—b5 †	Lc8—d7.	15. Dg7 n. e5.	Sd8 n. e5.
9. Lb5 n. d7 †	Sf6 n. d7.	16. Sg1—f3 und Weiss hat das bessere	
10. d4 n. c5.	Sd7 n. c5.	Spiel.	

## Siebentes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. d2—d4.	d7—d5.	6. e2—e8.	d4 n. e3.
2. c2—c4.	c7—c5.	7. Dd1 n. d8 †	Ke8 n. d8.
Durch diesen Zug		8. Lc1 n. e8.	a7—a5.
bekommt Weiss den Vortheil, seine Figuren		9. b4—b5.	Sb8—d7.
etwas schneller entwickeln zu können.		10. c5—c6.	b7 n. c6.
3. c4 n. d5.		11. b5 n. c6.	Sd7—c5 und die
Weiss kann auch, wie folgt, spielen:		Spiele stehen gleich. Weiss kann den	
3. d4 n. c5.	d5—d4 am besten.	Bauer c6 nicht halten.	
4. b2—b4.	a7—a5 oder a.	3. . . . .	Dd8 n. d5.
5. b4—b5.	e7—e5.	4. e2—e3.	c5 n. d4.
6. Sg1—f3.	f7—f6.	5. Sb1—c3.	Dd5—a5.
7. Lc1—a3.	Dd8—c7 und die	6. e3 n. d4.	e7—e6.
Spiele stehen gleich.		7. Lf1—c4.	Lf8—d6.
a.		Die Spiele stehen etwa gleich.	
4. . . . .	e7—e5.		
5. Sg1—f3.	f7—f6.		

## Achstes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. d2—d4.	d7—d5.	6. Dd1 n. d3.	e7—e6.
2. c2—c4.	c7—c6.	7. Sb1—c3.	Lf8—b4.
Diese Art der Ver-		8. e3—e4.	
theidigung ist etwas schwächer, als e7—e6		Um bei guter Gelegenheit e3—e4 ziehen	
jedoch ebenfalls sicher.		zu können, geschah 8) f2—f3.	
3. f2—f3.	Sg8—f6.	8. . . . .	Lb4 n. c3.
Auf 3) d5 n. c4 spielt		9. b2 n. c3.	Sb8—d7.
Weiss 4) e2—e3 und auf 4) b7—b5, folgt		10. c4 n. d5.	c6 n. d5.
dann a2—a4.		11. e4—e5.	Sf6—h5.
4. e2—e3.	Lc8—f5.	12. Sg1—e2.	g7—g6.
5. Lf1—d3.	Lf5 n. d3.	Weiss hat das bessere Spiel.	

## Gespielte Partien.

## Erste Partie.

de la Bourdonnais.	Mac Donnell.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. d2—d4.	d7—d5.	11. g2—g4.	
2. c2—c4.	d5 n. c4.	Das Vorgehen dieses Bauern compromittirt das weisse Spiel.	
3. e2—e3.	e7—e5.	11. . . . .	Sf6 n. g4.
4. Lf1 n. c3 <sup>4</sup>	e5 n. d4.	12. h3 n. g4.	Lf5 n. g4.
5. e3 n. d4.	Sg8—f6.	13. Lc4—e2.	Lg4 n. f3.
6. Sb1—c3.	Lf8—d6.	14. Le2 n. f3.	Dd8—h4.
7. Sg1—f3.	Sb8—c6.	15. Tf1—e1.	Sc6 n. d4.
8. 0—0.	0—0.		
9. h2—h3.	h7—h6.	Schwarz hat jetzt bei einer vortrefflichen Stellung drei Bauern für die Figur.	
10. a2—a3.	Lc8—f5.		



16. Sc3—e4.	Ld6—h2†	24. Lf2—c5.	Dg6—c6.
17. Kg1—f1.	Ta8—d8.	25. Dc2—b3.	Sd5—f4.
18. Lc1—e3.	Sd4—f5.	26. Lc5 n. f1.	Dc5—a6†
19. Dd1—c2.	Dh4—h3†	27. Kf1—f2.	Td8 n. d1.
20. Lf3—g2.	Dh3—g4.	28. Lg2—f1.	Lh2—g1†
21. f2—f3.	Dg4—g6.	29. Kf2 n. g1.	Td1 n. e1.
22. Le3—f2.	Sf5—e7.	30. Se4—d2.	Da6—e2 und
23. Ta1—d1.	Se7—d5.		gewinnt.

## Zweite Partie.

Verigal.	Anderssen.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. d2—d4.	d7—d5.	7. a2—a3.	0—0.
2. c2—c4.	d5 n. c4.	8. Sg1—e2.	Sb8—d7.
3. Sb1—c3.	e7—e5.	9. b2—b4.	Lc5—a7.
4. d4—d5.	Lf8—c5.	10. Lc1—b2.	Sf6—g4.
5. e2—e3.	Sg8—f6.	11. Se2—g3.	f7—f5.
6. Lf1 n. c4.	a7—a6.	12. h2—h3.	

Ein Fehlzug, der Weiss das Spiel kostet.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
12. . . . .	Sg4 n. f2.	24. Ke1—d2.	Dc8—f5.
13. d5—d6 †	Kg8—h8.	25. Th1—d1.	Ld4 n. c3 †
14. Ke1 n. f2.	Dd8—h4.	26. La1 n. c3.	e5—e4.
15. Dd1—h5.	Dh4 n. c4.	27. Td3—d4.	Ta8—c8.
16. Kf2—e1.	f5—f4.	28. Lc3—a1.	f4—f3.
17. Sg3—e4.	La7 n. e3.	29. De2—e3.	f3 n. g2.
18. Ta1—d1.	c7 n. d6.	30. Kd2—e1.	Tc8—c2.
19. Se4 n. d6.	Dc4—b3.	31. De3—g1.	Sf6—g4.
20. Lb2—a1.	Le3—d4.	32. Td4—d8.	Df5—f1 †
21. Td1—d3.	Sd7—f6.	33. Dg1 n. f1.	g2 n. f1 D† und
22. Dh5—e2.	Db3—e6.		
23. Sd6 n. c8.	De6 n. c8.		

Matt.

## Dritte Partie.

St. Amant. Weiss.	Staunton. Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. d2—d4.	d7—d5.	16. Ld3—b5.	
2. c2—c4.	e7—e6.	Ein verlorenes Tempo.	
3. Sb1—c3.	Sg8—f6.	16. . . . .	Sd7—f8.
4. Sg1—f3.	a7—a6.	17. Tf1—c1.	Sf8—g6.
5. c4—c5.		18. Lb5—e2.	De7—d8.
Dieser Zug ist gegen die Regeln des guten Bauernspiels.		19. Sc3—b5.	Lf6—e7.
5. . . . .	Lf8—e7.	20. Sf3—e1.	Lb7—a6.
6. Lc1—g5.	0—0.		Schwarz hat jetzt das bessere Spiel.
7. e2—e3.	b7—b6.	21. f2—f4.	Sg6—h4.
Durch diesen Zug wird der feindliche c-Bauer angegriffen, und dem Läufer c8 ein vorteilhafter Ausweg verschafft.		22. Kg1—f2.	Sh4—f5.
8. b2—b4.	Lc8—b7.	23. Se1—f3.	La6 n. b5.
9. Lg5 n. f6.	Le7 n. f6.	24. Ta1 n. a8.	Tc8 n. a8.
10. Lf1—d3.	a6—a5.	25. Le2 n. b5.	Sf5—d6.
11. a2—a3.	Sb8—d7.	26. Lb5—d3.	b6—b5.
Schwarz droht mit b6 n. c5 und auf b4 n. c5, mit Sd7 n. c5 einen Bauer zu gewinnen.		27. Sf3—e5.	Sd6—c4.
12. c5 n. b6.	c7 n. b6.	28. Se5—c6.	Dd8—d6.
13. 0—0.	Dd8—e7.	29. Sc6 n. e7†	Dd6 n. e7.
14. Dd1—b3.	a5 n. b4.	30. Ld3 n. c4.	d5 n. c4.
15. a3 n. b4.	Tf8—c8.	31. Db3—b2.	Ta8—a4.
		32. Tc1—b1.	De7—a7.
		33. Db2—c2.	g7—g6.
		34. h2—h4.	
		Ein Fehler, durch den Weiss einen Bauer verliert.	



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
34. . . . .	Da7—e7.	45. Tg1—a1.	Ein sehr geistreicher Zug.
35. Tb1—h1.	De7 n. b4.	mit dem Weiss das Remis erzwingt, wenn	
36. Dc2—e4.	Db4—b2 †	Schwarz den Thurm nimmt.	
37. Kf2—g3.	Ta4—a2.	45. . . . .	De3 n. d4.
38. Th1—f1.	b5—b4.	46. Ta1 n. a7.	Dd4 n. a7.
39. De4—b7.	h7—h5.	47. Df8 n. b4.	Da7—g1.
40. Kg3—h3.	c4—c3.	48. Db4—b7.	Kh7—g7.
41. Tf1—g1.	Db2—f2.	49. Db7—e4.	Dg1—c5.
42. Db7—b8 †	Kg8—h7.	50. De4—e1.	c3—c2.
43. Db8—f8.	Df2 n. e3 †	51. De1—a1 †	Kg7—h7.
44. g2—g3.	Ta2—a7	52. Da1—c1	Dc5—f5 † und
		•	gewinnt.

## Vierte Partie.

Harrwitz, Sefias  
und ein Mitglied des  
Pariser Schachclubs.

Alteferighi, Henderson,  
Aling.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. d2—d4.	d7—d5.	6. Sg1—e2.	Lf5—e4.
2. c2—c4.	d5 n. c4.	7. 0—0.	Sb8—c6.
3. e2—e4.	f7—f5.	8. Dd1—b3.	Le4—d5.
4. e4 n. f5.	Lc8 n. f5.	9. Lc4 n. d5.	Dd8 n. d5.
5. Lf1 n. c4.	Sg8—f6.	10. Db3 n. b7.	Sc6 n. d4.
			Ein sehr feiner Zug.
		Wenn Weiss die Dame nimmt, so gewinnt	
		Schwarz eine Figur.	



11. Db7—a6.	e7—e5.	15. Kg1—h1.	0—0.
12. Sb1—c3.	Dd5—c6.	16. h2—h3.	Ta8—e8.
13. Da6 n. c6.	Sd4 n. c6.	17. f4 n. e5.	Sc6 n. e5.
14. f2—f4.	Lf8—c5 †	18. Lc1—g5.	Te8—e6.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
19. Ta1—d1.	Se5—c4.	30. Te7 n. e3.	Td4—e4.
20. b2—b3.	Sc4—e3.	31. Te3—d3†	Kd5—c6.
21. Lg5 n. e3.	Te6 n. e3.	32. Kh1—h2.	Te4—e2.
22. Tf1—f3.	Tf8—e8.	33. a2—a3.	a7—a5.
23. Se2—f4.	Sf6—e4.	34. h3—h4.	Te2—e4.
24. Sc3 n. e4.	Te8 n. e4.	35. Kh2—h3.	Kc6—b5.
Besser wäre vielleicht Te3 n. e4.		36. g2—g4.	c7—c5.
25. Tf3 n. e3.	Lc5 n. e3.	37. Kh3—g3.	a5—a4.
26. Td1—d8†	Kg8—f7.	38. b3 n. a4†	Kb5 n. a4.
27. Sf4—d5.	Te4—d4.	39. Td3—d7.	c5—c4.
28. Td8—d7†	Kf7—e6.	40. Td7 n. g7.	c4—c3 und
29. Td7—e7†	Ke6 n. d5.	gewinnt.	

## Fünfte Partie.

de la Bourdonnais.

Mac Donnell.

Weiss.	Schwarz.
1. d2—d4.	d7—d5.
2. c2—c4.	d5 n. c4.
3. e2—e4.	e7—e5
4. d4—d5.	f7—f5.
5. Sb1—c3.	Sg8—f6.
6. Lf1 n. c4.	Lf8—c5.
7. Sg1—f3.	Dd8—e7.
8. Lc1—g5. Ein Zug, durch den Weiss einen Bauer und die Rochade verliert.	

Weiss.

Schwarz.

8. . . . .	Lc5 n. f2†
9. Ke1—f1.	Lf2—b6.
10. Dd1—e2.	f5—f4.
11. Ta1—d1.	Lc8—g4.
12. d5—d6.	c7 n. d6.
13. Sc3—d5.	Sf6 n. d5.

Eine glänzende Combination. Das Opfer der Dame für zwei kleine Figuren ist, wie man bald sehen wird, wohl begründet.

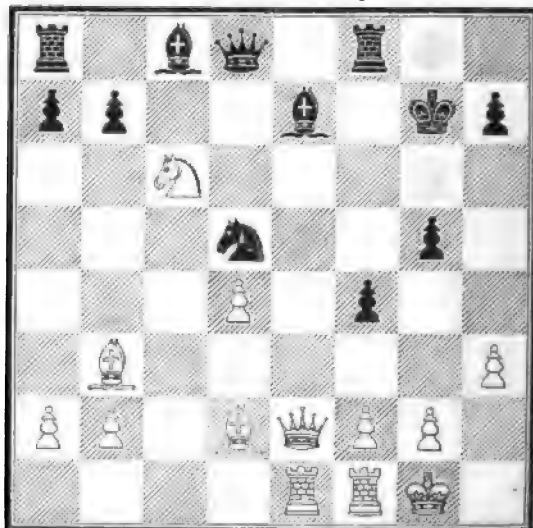




Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
14. Lg5 n. e7.	Sd5—e3 †	26. Tg7—f7 †	Kf6—g6.
15. Kf1—e1.	Ke8 n. e7.	27. Tf7—b7.	Sd2 n. c4.
16. De2—d3.	Th8—d8.	28. b3 n. c4.	Tc8 n. c4.
17. Td1—d2. .	Sb8—c6.	29. Dd3—b1.	La5—b6.
18. b2—b3.	Lb6—a5.	30. Kf2—f3.	Tc4—c3.
19. a2—a3.	Ta8—c8.	31. Db1—a2.	Se3—c4 †
20. Th1—g1.	b7—b5.	32. Kf3—g4.	Td8—g8.
21. Lc4 n. b5.	Lg4 n. f3.	33. Tb7 n. b6.	a7 n. b6.
22. g2 n. f3.	Sc6—d4.	34. Kg4—h4.	Kg6—f6.
23. Lb5—c4.	Sd4 n. f3 †	35. Da2—e2.	Tg8—g6.
24. Ke1—f2.	Sf3 n. d2.	36. De2—h5.	Sc4—e3 und
25. Tg1 n. g7 †	Ke7—f6.		gewinnt.

## Sechste Partie.

de la Bourdonnais.	Mac Donnell.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.	11. 0—0.	Sf6—d5.
1. d2—d4.	d7—d5.	12. Dd1—e2.	f7—f5.
2. c2—c4.	d5 n. c4.	13. Sf3—e5.	f5—f4.
3. e2—e3.	e7—e5.	14. Le3—d2.	g7—g5.
4. Lf1 n. c4.	e5 n. d4.	Das Vorgehen dieser	
5. e3 n. d4.	Sg8—f6.	Bauern findet zu frühzeitig statt, und ge-	
6. Sb1—c3.	Lf8—e7.	fährdet die Stellung des schwarzen Spiels.	
7. Sg1—f3.	0—0.	15. Ta1—e1.	Kg8—g7.
8. h2—h3.	Sb8—d7.	16. Sc3 n. d5.	Sb6 n. d5.
9. Lc1—e3.	Sd7—b6.	17. Se5 n. c6.	
10. Lc4—b3.	c7—c6.	Ein feiner Zug, mit dem Weiss einen	
		Bauer gewinnt.	



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
17. . . . .	b7 n. c6.	24. h3—h4.	Lf5—e6.
18. Lb3 n. d5.	Dd8 n. d5.	25. Tf1—e1.	Ta8—e8.
19. De2 n. e7†	Tf8—f7.	26. Te5 n. g5.	Te8—f8.
20. De7—b4.	Lc8—f5.	27. Dd4—e5.	Le6—g4.
21. Te1—e5.	Dd5—d7.	28. Tg5—h5†	Lg4 n. h5.
22. d4—d5.	c6 n. d5.	29. De5—g5† und Matt.	
23. Db4—d4.	Kg7—h6.		

## Siebente Partie.

de la Bourdonnais.	Mac Donnell.	Weiss.	Schwarz.
1. d2—d4.	d7—d5.	11. a2—a3.	Lc8—f5.
2. c2—c4.	d5 n. c4.	12. g2—g4.	
3. e2—e3.	e7—e5.	Besser ist Dd1—b3, womit zwei Bauern angegriffen werden.	
4. Lf1 n. c4.	e5 n. d4.	12. . . . .	Lf5 n. g4.
5. e3 n. d4.	Sg8—f6.	13. h3 n. g4.	Sf6 n. g4.
6. Sb1—c3.	Lf8—d6.	14. Dd1—d3.	Dd8—f6.
7. Sg1—f3.	0—0.	15. Kg1—g2.	Sc6—e7.
8. h2—h3.	Tf8—e8†	16. Sc3—e4.	
9. Lc1—e3.	Sb8—c6.	Vorteilhafter scheint Sc3—d5 zu sein, indem Weiss hiermit den Abtausch der Springer erzwingt.	
10. 0—0.	h7—h6.		



16. . . . .	Df6—g6.	20. f2 n. g3.	Dg6 n. g3†
17. Se4—g3.	Sg4 n. e3†	21. Kg2—h1.	Sf5—e3.
18. Dd3 n. e3.	Se7—f5.	22. Lc4 n. f7†	Kg8—h8.
19. De3—d3.	Ld6 n. g3.	23. Dd3—g6.	Se3 n. f1.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
24. Ta1 n. f1.	Dg3—h3†	35. Tf6—e6.	Td7 n. d4.
25. Kh1—g1.	Te8—e3.	36. Te6—e7†	Kg7—g6.
26. Tf1—f2.		37. Te7 n. c7.	Td4—d3†
Stärker wäre wohl Lf7—d5 gewesen.		38. Kf3—e4.	Td3—b3.
26. . . . .	Te3 n. f3.	39. Tc7—c2.	h6—h5.
27. Tf2—g2.	Tf3 n. f7.	40. Tc2—d2.	g5—g4.
28. Dg6 n. f7.	Dh3—e3†	41. Ke4—f4.	Tb3—f3†
29. Df7—f2.	De3 n. f2†	42. Kf4—e5.	Kg6—g5.
30. Tg2 n. f2.	Ta8—d8.	43. Td2—d7.	Tf3—b3.
31. Tf2—f4.	Td8—d7.	44. Td7—d2.	g4—g3.
32. Kg1—f2.	Kh8—h7.	45. Td2—d8.	Kg5—g4.
33. Kf2—f3.	g7—g5.	46. Td8—g8†	Kg4—h3.
34. Tf4—f6.	Kh7—g7.	47. Ke5—f4.	g3—g2 u. gewinnt.

## Achte Partie.

de la Bourdonnais.	Mac Donnell.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.	10. 0—0.	a5—a4.
1. d2—d4.	d7—d5.	11. Lb3 n. g8.	Th8 n. g8.
2. c2—c4.	d5 n. c4.	12. Lc1—g5.	Dd8—c7.
3. Sb1—c3.	f7—f5.	13. Dd1—e2†	Ke8—f8.
4. e2—e3.	e7—e6.	14. Tf1—e1.	Kf8—f7.
5. Lf1 n. c4.	c7—c6.	15. Ta1—c1.	Dc7—b7.
6. Sg1—f3.	Lf8—d6.	16. d4—d5.	h7—h6.
7. e3—e4.	b7—b5.	17. d5 n. c6.	Db7—a6.
8. Lc4—b3.	a7—a5.		
9. e4 n. f5.	e6 n. f5.		

In dieser Stellung ist das Spiel bereits für Schwarz nicht mehr zu halten.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
18. Sc3 n. b5.	h6 n. g5.	25. Dh7—e7 †.	Hier hätte das Matt in zwei Zügen erfolgen können.
19. Sb5 n. d6 †	Kf7—g6.	25. . . . .	Kf6 n. g6.
20. Sf3—e5 †	Kg6—f6.	26. Te1 n. e6 †	Kg6—h5.
21. De2—h5.	g7—g6.	27. De7—h7 †	Kh5—g4.
22. Dh5—h7.	Lc8—e6.	28. Tc6—c4 †	f5—f4.
23. Se5 n. g6.	Sb8 n. c6.	29. h2—h3 †	Dd3 n. h3.
24. Tc1 n. c6.	Da6—d3.	30. Dh7 n. h3 †	und Matt.

## Neunte Partie.

Sarrwitz. Weiss.	Röwenthal. Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. d2—d4.	d7—d5.	15. Tf1—e1.	h7—h6.
2. c2—c4.	e7—e6.	16. Dd1—c2.	Lc8—e6.
3. Sb1—c3.	Sg8—f6.	17. b4—b5.	a6 n. b5.
4. Lc1—f4.	a7—a6.	18. Sc3 n. b5.	Sf6—e4.
5. e2—e3.	c7—c5.	19. Sf3—d2.	Se4 n. d2.
6. Sg1—f3.	Sb8—c6.	20. Dc2 n. d2.	d5—d4.
7. a2—a3.	Lf8—e7.	21. Le2—f3.	Sc6—a5.
8. d4 n. c5.	Le7 n. c5.	22. Dd2—b4.	Sa5—b3.
9. b2—b4.	Lc5—d6.	23. Tc1—b1.	Sb3 n. c5.
10. Lf4 n. d6.	Dd8 n. d6.	24. e3 n. d4.	e5 n. d4.
11. c4—c5.	Dd6—e7.	25. Tb1—c1.	Td8—c8.
12. Lf1—e2.	0—0.	26. Sb5 n. d4.	Ta8—a4.
13. 0—0.	Tf8—d8.	27. Db4 n. a4.	
14. Ta1—c1.	e6—e5.		

Ein weitberechneter trefflicher Zug, der das Spiel für Weiss entscheidet.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
27. . . . .	Sc5 n. a4.	30. Lf3—e4 †	g7—g6.
28. Tc1 n. c8 †	Kg8—h7.	31. Te1—c1 und gewinnt.	
29. Sd4 n. e6.	f7 n. e6.		

**Zehnte Partie.**

Harwitz. Weiss.	Morphy. Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. d2—d4.	d7—d5.	18. De4 n. d5.	e6 n. d5.
2. c2—c4.	e7—e6.	19. Sf3—e5.	
3. Sb1—c3.	Sg8—f6.	Der entscheidende Zug.	
4. Lc1—f4.	a7—a6.	19. . . . .	Ta8—d8.
5. e2—e3.	c7—c5.	20. Se5 n. c6.	Lb7 n. c6.
6. Sg1—f3.	Sb8—c6.	21. Ta1—c1.	Td8—c8.
7. a2—a3.	c5 n. d4.	22. Lg3—d6.	Tf8—g8.
8. e3 n. d4.	d5 n. c4.	23. Ld6—c5.	Kh8—g7.
9. Lf1 n. c4.	b7—b5.	24. f2—f4.	Lc6—d7.
10. Lc4—d3.	Lc8—b7.	25. Kg1—f2.	h7—h6.
11. 0—0.	Lf8—e7.	26. Kf2—e3.	Tc8 n. c1.
12. Lf4—e5.	0—0.	27. Te1 n. c1.	Tg8—c8.
13. Dd1—e2.	Sf6—d5.	28. Tc1—c5.	Lf6 n. e5.
14. Le5—g3.	Kg8—h8.	29. f4 n. e5.	Ld7 n. e6.
15. Tf1—e1.	Le7—f6.	30. a3—a4.	
16. De2—e4.	g7—g6.		
17. Sc3 n. d5.	Dd8 n. d5.		

Mit diesem Zuge bringt Weiss den Vortheil seiner Stellung zur Entscheidung und spielt meisterhaft bis zum Ende der Partie.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
30. . . . .	b5 n. a4.	43. Tc6—f6.	Kd7—e7.
31. Ld3 n. a6.	Tc8—b8.	44. d5—d6†	Ke7—e8.
32. Tc5—b5.	Tb8—d8.	45. e5—e6.	f7 n. e6.
Besser wäre vielleicht	Tb8—a8.	46. Tf6—e6†	Ke8—f7.
33. Tb5—b6.	Td8—a8.	47. d6—d7.	Ta3—a8.
34. Ke3—d2.	Le6—c8.	48. Te6—d6.	Kf7—e7.
35. La6 n. c8.	Ta8 n. c8.	49. Td6 n. g6.	Ke7 n. d7.
36. Tb6—b5.	Tc8—a8.	50. Tg6—g5.	Ta8—h8.
37. Tb5 n. d5.	a4—a3.	51. Ke2—f3.	Kd7—e6.
38. b2 n. a3.	Ta8 n. a3.	52. Kf3—g3.	h5—h4†
39. Td5—c5.	Kg7—f8.	53. Kg3—g4.	h4—h3.
40. Kd2—e2.	Kf8—e7.	54. g2—g3.	Ke6—f6.
41. d4—d5.	Ke7—d7.	55. Tg5—h5.	Aufgegeben.
42. Tc5—c6.	h6—h5.		

## Fünfte Partie.

St. Amant.	Stannion.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.	19. Sc3—a2.	g7—g5.
1. d2—d4.	d7—d5.	20. Ld2—b4.	Tc6—e6.
2. c2—c4.	e7—e6.	21. Lb4 n. e7.	Te6 n. e7.
3. Sb1—c3.	c7—c5.	22. Kg1—f2.	g5—g4.
4. e2—e3.	Sg8—f6.	23. Sa2—c3.	h6—h5.
5. Sg1—f3.	Sb8—c6.	24. Td1—e1.	Td8—e8.
6. a2—a3.	b7—b6.	25. Te1—e2.	h5—h4.
7. c4 n. d5.	e6 n. d5.	26. Ta1—e1.	Te8—g8.
8. Lf1—b5.	Lc8—b7.	27. e3—e4.	g4—g3†
9. Sf3—e5.	Ta8—c8.	28. Kf2—g1.	d5 n. e4.
10. Dd1—a4.		29. Sc3 n. e4.	Sf6 n. e4.
Hiermit gewinnt Weiss einen Bauer, und		30. f3 n. e4.	Tg8—g4.
erzwingt den Abtausch.		31. h2 n. g3.	h4 n. g3.
10. . . . .	Dd8—c7.	32. Te2—e3.	b6—b5.
11. Da4 n. a7.	Lf8—e7.	33. Te1—e2.	Te7—e8.
12. Lb5 n. c6†	Lb7 n. c6.	34. Kg1—f1.	Kd7—d6.
13. Da7 n. c7.	Tc8 n. c7.	35. Kf1—e1.	Tg4—f4.
14. Se5 n. c6.	Tc7 n. c6.	36. Ke1—d2.	f7—f5.
15. 0—0.	Ke8—d7.	37. Te3 n. g3.	Te8 n. e4.
16. Tf1—d1.	c5—c4.	38. Te2 n. e4.	Tf4 n. e4.
17. f2—f3.	Th8—d8.	39. Kd2—c3.	Kd6—d5.
18. Lc1—d2.	h7—h6.	40. Tg3—f3.	f5—f4.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
Hier verlor Weiss durch einen Fehlzug.		41. Tf3—h3.	Te4—e3 †
Auf folgende Art musste das Spiel gewonnen werden:		42. Kc3—d2.	Kd5 n. d4.
		48. Th3 n. e3 und gewinnt.	

## Zwölfte Partie.

Königthal.	Garrwitz.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. d2—d4.	d7—d5.	15. Sc3—e4.	Sc6—e7.
2. c2—c4.	e7—e6.	16. Se4 n. f6 †	g7 n. f6.
3. Sb1—c3.	Sg8—f6.	17. Sf3—h4.	Se7—g6.
4. a2—a3.	c7—c5.	18. Sh4 n. g6.	f7 n. g6.
5. e2—e3.	Sb8—c6.	19. Ld3—e4.	f6—f5.
6. Sg1—f3.	a7—a6.	20. Le4—c2.	Td7—c7.
7. b2—b3.	b7—b6.	21. Lc2—a4.	Lc8—d7.
8. Lc1—b2.	c5 n. d4.	22. La4 n. d7.	Dd8 n. d7.
9. e3 n. d4.	Lf8—d6.	23. g2—g3.	Dd7—c6.
10. Ta1—c1.	0—0.	24. Tf1—e1.	Dc6—b7.
11. Lf1—d3.	Ta8—a7.	25. c4—c5.	b6 n. c5.
12. 0—0.	d5 n. c4.	26. d4 n. c5.	Ld6—f8.
13. b3 n. c4.	Ta7—d7.	27. c5—c6.	
14. Dd1—e2.	Tf8—e8.		

Wenn Schwarz diesen Bauer nimmt, so gewinnt Weiss mit De2—e5.



27. . . . . .	Db7—b5.	30. Te1—e3.	Te8—d8.
28. De2 n. b5.	a6 n. b5.	31. Le5—b8.	Td8—d5.
29. Lb2—e5.	Tc7—c8.	32. Lb8—a7.	e6—e5.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
33. Te3—b3.	Kg8—f7.	38. h2—h3.	h7—h5.
34. c6—c7.	Lf8—d6.	39. Kf1—e2.	e5—e4.
35. La7—b6.	Kf7—e6.	40. h3—h4.	g5—g4.
36. Tb3—c3.	Ke6—d7.	41. Tc1—c2 und das Spiel bleibt unentschieden.	
37. Kg1—f1.	g6—g5.		

## Das Sicilianische Spiel.

### Erstes Spiel.

**Weiss.** 1. e2—e4. **Schwarz.** c7—c5.

Dieser Zug ist eine mindestens eben so starke Erwiderung auf 1) e2—e4, wie 1) e7—e5. Der Bauer hindert auf c5 den Weissen an der sofortigen Aufstellung eines zweiten Mittelbauern auf d4 und leistet später im Verein mit e7—e6 und einigen andern Vertheidigungszügen dem weissen Spiel einen energischen Widerstand gegen die Bildung eines Centrums. Wenn Weiss alle Mittel anwendet, um dennoch ein Centrum zu konstituiren, so bekommt Schwarz häufig einen siegreichen Gegenangriff. Im Ganzen erscheint 2) c7—c5 als die gediegenste Erwiderung auf e2—e4, indem der Vortheil des Anzuges bereits nach wenigen Zügen aufgehoben ist. Weiss kann nun im 2. Zuge sein Spiel fortsetzen mit Sg1—f3, d2—d4 (2. Spiel), f2—f4 (4. Spiel), b2—b4 (6. Spiel), c2—c4 (5. Spiel) oder endlich, vielleicht am besten, Lf1—c4 (7. Spiel). In diesem Spiel beschäftigen wir uns zuvörderst mit dem ersten der genannten Züge.

2. Sg1—f3.

Dieser Zug und 2) Lf1—c4 bilden die für Weiss günstigste Fortsetzung des Spiels.

2. . . . . e7—c6.

Schwarz kann hier

auch Sb8—c6 spielen:

2. . . . . Sb8—c6.  
3. d2—d4. c5 n. d4.

**Weiss.** 4. Sf3 n. d4. **Schwarz.** e7—e5.  
5. Sd4—f3.

(Es wäre nicht vortheilhaft die Springer zu tauschen, weil Schwarz mit b7 wieder nimmt, und die Bildung eines Centrums anbahnt. Ginge aber der Springer nach b3, so hindert er allerdings den Läufer f8 nach c5 zu gehen, entfernt sich jedoch selbst aus dem Spiele.)

5. . . . . Sg8—f6.  
6. Lf1—d8. Lf8—c5.

Die Spiele stehen ungefähr gleich.

3. d2—d4. d7—d5.

Am besten ist hier c5 n. d4 und auf 4) Sf3 n. d4, Sg8—f6 (3. Spiel).

4. e4 n. d5. e6 n. d5.  
5. c2—c4.

Statt dieses Zuges kann Weiss auch mit dem Königsläufer Schach geben.

5. Lf1—b5† Sb8—c6.  
6. Lc1—e3. c5 n. d4.  
7. Sf3 n. d4. Lc8—d7.  
8. c2—c4. d5 n. c4.  
9. Lb5 n. c4. Lf8—b4†  
10. Sb1—c8. Sg8—e7,  
11. 0—0. Lb4 n. c8.  
12. b2 n. c8. 0—0.

Die Spiele sind ungefähr gleich.

5. . . . . c5 n. d4.  
6. c4 n. d5. Dd8 n. d5.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
7. Dd1 n. d4.	Dd5 n. d4.	10. Lf1—c4.	Sg8—f6.
8. Sf3 n. d4.	Lf8—c5.	11. 0—0.	0—0.
9. Sd4—b3.	Lc5—b6.	Die Spiele stehen ungefähr gleich.	

## Zweites Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	c7—c5.	4. f2—f4.	Sb8—c6.
2. d2—d4.	c5 n. d4.	5. Sg1—f3.	Sg8—f6.
Wenn Schwarz 2) e7—e6 spielt, so antwortet Weiss 3) d4—d5.		6. Dd1—e2.	
3. Dd1 n. d4.		[Wenn Weiss 6) f4 n. e5, so spielt Schwarz Sc6 n. e5 und auf 7) Sf3 n. e5, Dd8—a5†.]	
Weiss kann auch 3) Sg1—f3 oder Lf1—c4 spielen.		6. . . . .	Lf8—e7.
3. Sg1—f3.	e7—e5.	7. 0—0.	d7—d6 und
[Schwarz stellt diesen Bauer nur scheinbar ein, denn der feindliche Springer kann ihn nicht nehmen, wegen Dd8—a5†. Schwarz konnte auch 3) e7—e6 spielen, und wir haben dann die in früheren Spielen erörterte Stellung.]		Schwarz hat ein gutes Spiel.	
4. Lf1—c4.	Sg8—f6.	3. . . . .	Sb8—c6.
(Hier könnte Schwarz auch vortheilhaft Dd8—c7 spielen.)		4. Dd4—d1.	Sg8—f6.
5. Sf3—g5.	d7—d5.	Hier kann Schwarz auch f7—f5 ziehen, das Spiel gestaltet sich dann, wie folgt:	
6. e4 n. d5.	h7—h6.	4. . . . .	f7—f5.
7. Sg5—f3.	Lc8—g4.	5. e4 n. f5.	Sg8—f6.
8. h2—h3.	Dd8—c7.	(Es kann auch Dd8—a5† und n. f5 geschehen.)	
9. h3 n. g4.	Dc7 n. c4.	6. g2—g4.	Dd8—a5†
10. Sf3 n. e5.	Dc4 n. d5.	7. Sb1—c3.	
11. 0—0.	Lf8—d6.	(Auf c2—c3 spielt Schwarz Da5—e5† und auf 8) Lc1—e3, De5—e4.)	
12. Lc1—f4.	0—0.	7. . . . .	h7—h5.
13. c2—c4.	Dd5—e4.	8. g4—g5.	Sf6—e4.
14. Dd1—f3.	De4 n. f3.	9. Dd1—d3.	Se4 n. c3.
15. g2 n. f3.	Sb8—c6.	10. b2 n. c3.	d7—d6.
16. Se5 n. c6.	Ld6 n. f4 und die Spiele stehen etwa gleich, denn Weiss darf den Bauer d4 nicht nehmen, wegen Lf4—e5.	11. Lf1—h3.	Sc6—e5.
oder:		12. Dd3—d2.	Lc8—d7 und
3. Lf1—c4.	e7—e5.	Schwarz hat das bessere Spiel.	
(Schwarz kann hier auch mit Sb8—c6 das Spiel fortsetzen.)		5. Sb1—c3.	e7—e6.
		6. Lc1—g5.	Lf8—e7 und
		die Spiele stehen etwa gleich.	

## Drittes Spiel.

- | Weiss.     | Schwarz.   | Weiss.        | Schwarz.                                  |
|------------|------------|---------------|---|
| 1. e2—e4.  | c7—c5.     | 4. Sf3 n. d4. | Sg8—f6.                                   |
| 2. Sg1—f3. | e7—e6.     |               | Am besten. Weniger                        |
|            | Am besten. |               | günstig für Schwarz ist 4) Sb8—c6, worauf |
| 3. d2—d4.  | c5 n. d4.  |               | Weiss, wie folgt, verfährt:               |



- | Weiss.                                     | Schwarz.           | Weiss.                               | Schwarz.                      |
|--|--------------------|--------------------------------------|-------------------------------|
| 5. Sd4—b5.                                 | a7—a6.             | 15. Lf1—c4†                          | Lc8—e6.                       |
|  | Nicht zu empfehlen | 16. Lc4 n. e6†                       | Kf7 n. e6.                    |
| wäre d7—d6, weil dann Lc1—f4 folgt, und    |                    | 17. Th1—e1† und hat ein gutes Spiel. |                               |
| der Bauer d6 rückständig wird.             |                    | 5. Sb1—c3 oder a. Lf8—b4.            |                               |
| 6. Sb5—d6†                                 | Lf8 n. d6.         | 6. Sd4—b5.                           | 0—0.                          |
| 7. Dd1 n. d6.                              | Dd8—e7.            |                                      | Der Bauer e4 ist              |
| 8. Dd6—g3.                                 | f7—f5.             |                                      | wegen Dd1—d4 nicht zu nehmen. |
| 9. e4—e5.                                  | Ke8—f7.            | 7. Lc1—g5.                           | Sb8—c6.                       |
| 10. Sb1—c8.                                | De7—c5.            | 8. f2—f4.                            | Lb4—e7.                       |
| 11. Lc1—f4.                                | d7—d5.             | 9. Sb5—d6.                           | a7—a6.                        |
| 12. e5 n. d6.                              | e6—e5.             | 10. e4—e5.                           | Sf6—e8.                       |
| 13. 0—0—0.                                 |                    | 11. Lg5 n. e7.                       | Dd8 n. e7.                    |
| Mit diesem Zuge giebt Weiss eine Figur     |                    | 12. Sc3—e4.                          | f7—f5 und                     |
| für zwei Bauern, bekommt jedoch einen sehr |                    | Schwarz hat ein gutes Spiel.         |                               |
| starken Angriff.                           |                    |                                      | 82*                           |
| 13. . . . .                                | e5 n. f4.          |                                      |                               |
| 14. Dg3 n. f4.                             | Sg8—f6.            |                                      |                               |



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
5. Lf1—d3.	Sb8—c6.	9. h2—h3.	h7—h6.
6. Lc1—e3.	d7—d5.	10. c2—c4.	0—0.
7. e4 n. d5 am besten.	e6 n. d5.	11. Sb1—c3.	Ld6—e5.
8. 0—0.	Lf8—d6.	12. Sd4—f3.	Le5 n. c3.
Und Schwarz hat ein			
gutes Spiel, wie aus folgenden Zügen, die			
in einer Partie zwischen Anderssen und			
Kolisch geschahen, hervorgeht.			
		13. b2 n. c3.	Lc8—e6.
		14. c4 n. d5.	Sf6 n. d5 u. s. w.

### Viertes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	c7—c5.	zu bringen, um eine Deckung für den	
2. f2—f4.	Sb8—c6.	Bauer d4 zu bekommen, der zur Unterstüt-	
3. Sg1—f3.	e7—e6.	zung von e5 gezogen werden soll.)	
4. Lf1—e2.		6. . . . .	Sg8—h6.
Nicht zu empfehlen ist c2—c8.		7. Sa3—c2.	Dd8—b6.
4. c2—c8.	d7—d5.	8. d2—d4.	Lc8—d7.
5. e4—e5.		9. h2—h4.	c5 n. d4.
(Dieser Zug ist mangelhaft. Weiss beab-		(Schwarz hat jetzt	
sichtigt ein Centrum mit d2—d4 zu bilden,		das besser entwickelte Spiel, und mindestens	
was jedoch, wie sich gleich ergibt, unaus-		Gelegenheit den Weissen in einer bedrängten	
führbar ist.)		Lage zu halten.)	
5. . . . .	f7—f6 am besten.	10. c3 n. d4.	Sh6—f5.
6. Sb1—a3.		11. Ke1—f2.	h7—h5.
(In der Absicht, diesen Springer nach c2		12. g2—g3.	Schwarz hat die bessere
		Stellung.	

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
4. . . . .	d7—d5.	8. Sb1—c3.	Lc8—d7.
5. d2—d3.	d5 n. e4.	9. Lc1—e3.	0—0—0 und
6. d3 n. e4.	Dd8 n. d1 †	die Spiele stehen ungefähr gleich.	
7. Le2 n. d1.	Sg8—f6.		

## Fünftes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	c7—c5.	2. . . . .	e7—e6.
2. <del>c2—c4</del> .	Dieser Zug ist nicht vorteilhaft. Der weisse Läufer verliert durch die Stellung des e- und c-Bauern Gelegenheit, vorteilhafte Plätze einzunehmen. Ausserdem kann der schwarze Springer, wenn er nach d4 gelangt, von keinem Bauer verjagt werden.	3. Sg1—f3.	Sb8—c6.
		4. Sb1—c3.	g7—g6.
		5. d2—d3.	Lf8—g7.
		6. Lf1—e2.	Sg8—e7.
		Schwarz hat das bessere Spiel.	

## Sechstes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	c7—c5.	5. Lc1 n. a3.	Lf8 n. a3.
2. <del>b2—b4</del> .		6. Ta1 n. a3.	Sb8—c6.
Dies ist eine Art Gambit, das jedoch für Weiss unvorteilhaft ist.		7. f2—f4.	d7—d5.
2. . . . .	c5 n. b4.	8. e4—e5.	Sg8—h6.
3. d2—d4.	d7—d5.	8. Sg1—f3.	0—0 u. Schwarz hat einen Bauer mehr.
	Ebenso gut kann	4. e4—e5.	Lc8—f5.
auch Schwarz, wie folgt, spielen:		5. a2—a3.	b4 n. a3.
3. . . . .	e7—e6.	6. Lc1 n. a3.	Sb8—c6 und
4. a2—a3.	b4 n. a3.	Schwarz behält einen Bauer vor.	

## Siebentes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	c7—c5.	9. Sg1—h3.	0—0.
2. <del>Lf1—c4</del> .	Sb8—c6.	10. 0—0.	
3. Sb1—c3.	e7—e6.	Würde Schwarz jetzt den Läufer g3 nehmen, so nimmt nicht der f-, sondern der h-Bauer wieder.	
4. d2—d3.	a7—a6.	10. . . . .	f7—f5.
5. a2—a4.	Sg8—e7.	11. f2—f4 und Weiss hat ein gutes Spiel.	
6. Lc1—g5 am besten.	Dd8—c7.		
7. Lg5—h4.	Se7—g6.		
8. Lh4—g3.	Lf8—d6.		



## Gespielte Partien.

## Erste Partie.

<b>Gespielter.</b>	<b>Anderssen.</b>		
Weiss.	Schwarz.		
1. e2—e4.	c7—c5.	13. f2—f4.	Sf6—c8.
2. b2—b3.	Sb8—c6.	14. Lc2—d3.	f7—f5.
3. Lc1—b2.	a7—a6.	15. c4 n. f5.	e6 n. f5.
4. a2—a4.	e7—e6.	16. Dd1—h5.	Se8—f6.
5. Sg1—f3.	d7—d6.	17. Dh5—b3.	Sf6—g4.
6. Sb1—c3.	Sg8—f6.	18. Tf1—f3.	
7. Lf1—e2.	Lf8—e7.		
8. 0—0.	0—0.		
9. d2—d4.	c5 n. d4.	18. . . . .	Dc7—a7†
10. Sf3 n. d4.	Dd8—b6.	19. Kg1—f1.	Tf8—f6 und ge-
11. Sd4 n. c6.	b7 n. c6.		winnt, indem Weiss den Thurm
12. a4—a5.	Db6—c7.		nicht abhalten kann, im nächsten
			Zuge nach h6 zu gehen.



## Zweite Partie.

<b>Spén.</b>	<b>Anderssen.</b>	<b>Schwarz.</b>	<b>Weiss.</b>
Weiss.	Schwarz.		
1. e2—e4.	c7—c5.	4. Sf3 n. d4.	c7—e6.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	5. Sd4—b5.	d7—d6.
3. d2—d4.	c5 n. d4.	6. Lc1—f4.	e6—e5.
		7. Lf4—e3.	a7—a6.

Weiss.  
 8. Sb5—c3.  
 9. Sc3—d5.  
 10. Dd1 n. d5.  
 11. Dd5—b3.  
 12. Db3 n. b7.  
 13. Sb1—a3.  
 14. c2—c3.  
 15. Db7—a7.

Schwarz.  
 Lc8—e6.  
 Le6 n. d5.  
 Sg8—f6.  
 d6—d5.  
 Sc6—b4.  
 Sf6 n. e4.  
 Ta8—b8.  
 d5—d4.

Weiss.  
 16. Lf1—c4.  
 17. c3 n. b4.  
 18. Sa3 n. c4.  
 19. 0—0.  
 20. Tf1—e1.  
 21. Te1 n. e2.

Schwarz.  
 Se4—d6.  
 Sd6 n. c4.  
 d4 n. e3.  
 e3—e2.  
 Lf8 n. b4.  
 f7—f6.

Ein Fehlzug, durch  
 den Schwarz die Partie verliert. Es musste  
 0—0 geschehen.



22. Da7 n. g7.  
 23. Dg7 n. h7.  
 24. Dh7—h5+  
 25. Te2—c2.  
 26. Sc4—e3.  
 27. Tc2—c7+

Th8—f8.  
 Dd8—d5.  
 Ke8—d8.  
 Kd8—e7.  
 Dd5—e4.  
 Ke7—e6.

28. Tc7—c4.  
 29. Ta1—d1.  
 30. g2—g4.  
 31. Se3—d5.  
 Partie auf.

De4—b7.  
 f6—f5.  
 f5—f4.

Schwarz giebt die

### Dritte Partie.

Anderßen.  
 Weiss.  
 1. e2—e4.  
 2. Lf1—c4.  
 3. Sb1—c3.  
 4. d2—d3.  
 5. Lc1—f4.  
 6. Lf4—g3.

3ten.  
 Schwarz.  
 c7—c5.  
 Sb8—c6.  
 e7—e6.  
 Sg8—e7.  
 Se7—g6.  
 a7—a6.

Weiss.  
 7. a2—a3.  
 8. Sg1—e2.  
 9. 0—0.  
 10. f2—f3.  
 11. Lc4—a2.  
 12. Lg3—f2.  
 13. d3—d4.

Schwarz.  
 Lf8—e7.  
 0—0.  
 f7—f5.  
 b7—b5.  
 Kg8—h8.  
 d7—d6.  
 c5—c4.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
14. d4—d5.	Sc6—a5.	23. Tc2—c6.	Lf5 n. e4.
15. b2—b4.	c4 n. b3.	24. Dd3 n. e4.	Dd8—d7.
16. c2 n. b3.	e6—e5.	25. La2—b1.	Dd7—h3.
17. Ta1—c1.	Lc8—d7.	26. Tc6—c7.	Sb7—d8.
18. Dd1—d3.	Le7—h4.	27. f3—f4.	e5 n. f4.
19. g2—g3.	Lh4—g5.	28. Lf2—d4.	Sd8—f7.
20. Tc1—c2.	f5 n. e4.	29. De4—e6.	
21. Sc3 n. e4.	Ld7—f5.		
22. b3—b4.	Sa5—b7.		

Mit diesem Zuge ist die Partie zu Gunsten des Weissen entschieden.

**Mit diesem Zuge ist die Partie zu Gunsten des Weissen entschieden.**



29. . . . .	Dh3 n. e6.	36. Se2—g3.	Se5—g4.
30. d5 n. e6.	Sf7—e5.	37. Sg3—e4.	Lf6—d4†
31. Lb1 n. g6.	Se5 n. g6.	38. Kg1—h1.	d6—d5.
32. Ld4 n. g7†	Kh8—g8.	39. e6—e7.	Tf8—e8.
33. Lg7 n. f8.	Ta8 n. f8.	40. Se4—d6.	Schwarz giebt die
34. g3 n. f4.	Lg5—f6.	Partie auf.	
35. f4—f5.	Sg6—e5.		

## Vierte Partie.

Sjón.	Anderssen.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. e2—e4.	c7—c5.	5. a2—a4.	Sg8—e7.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	6. Dd1—e2.	Se7—g6.
3. Sb1—c3.	e7—e6.	7. d2—d3.	Lf8—e7.
4. Lf1—c4.	a7—a6.	8. Lc1—e3.	0—0.
		9. 0—0.	f7—f5.

- | Weiss.        | Schwarz.   | Weiss.         | Schwarz.                           |
|---------------|------------|----------------|------------------------------------|
| 10. e4 n. f5. | Tf8 n. f5. | 15. De2—d1.    | Ta8—f8.                            |
| 11. Sc3—b1.   | b7—b6.     | 16. d4 n. c5.  | b6 n. c5.                          |
| 12. c2—c3.    | Lc8—b7.    | 17. Le3 n. f4. | Dc7 n. f4.                         |
| 13. Sb1—d2.   | Dd8—c7.    |                | Jetzt hat Schwarz                  |
| 14. d3—d4.    | Sg6—f4.    |                | eine sehr starke Angriffsstellung. |



- |             |         |            |   |
|-------------|---------|------------|---|
| 18. Tf1—e1. | Sc6—e5. | 21. h2—h4. | Df4—h2.   |
| 19. Lc4—e2. | Tf5—g5. |            | Ein trefflicher Zug.  |
| 20. Kg1—f1. | Se5—g4. |            | Würde Weiss die Dame nehmen, so sagt Schwarz in wenigen Zügen Matt. |

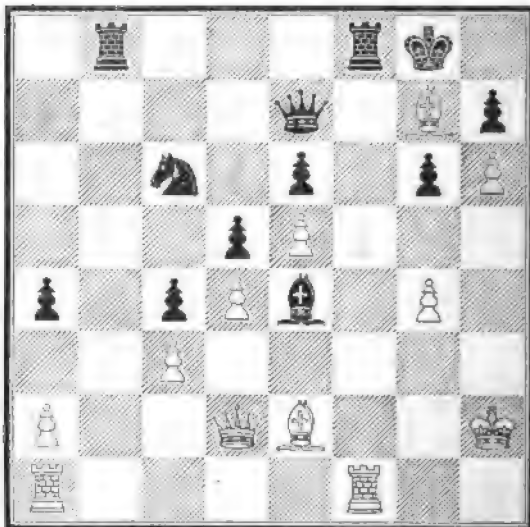


Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
22. Le2—c4.	Dh2—h1 †	30. Kc2—b3.	Sf2 n. d1.
23. Kf1—e2.	Dh1 n. g2.	31. Ta1 n. d1.	Df5 n. g5.
24. Sf3 n. g5.	Le7 n. g5.	32. Lc4—d3.	Tf8—f2.
25. h4 n. g5.	Dg2 n. f2 †	33. Sd2—e4.	c5—c4 †
26. Ke2—d3.	Df2—f5 †	34. Kb3—a2.	Lb7 n. e4.
27. Kd3—c2.	Df5—c5 †	35. Ld3 n. c4.	Dg5—a5.
28. Ke2—d3.	Sg4—f2 †	36. Td1—a1.	Da5 n. c3 und
29. Kd3—c2.	De5—f5 †		gewinnt.

## Fünfte Partie.

Mac Donnell.	de la Bourdonnais.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.	14. f4 n. e5.	Sh6—f5.
1. e2—e4.	c7—c5.	15. g2—g4.	Sf5 n. e3.
2. f2—f4.	e7—e6.	16. Lc1 n. e3.	Ld7—e8.
3. Sg1—f3.	d7—d5.	17. Dd1—d2.	Le8—g6.
4. e4—e5.	Sb8—c6.	18. Sf3—g5.	Le7 n. g5.
5. c2—c3.	f7—f6.	19. Le3 n. g5.	Dd8—d7.
6. Sb1—a3.	Sg8—h6.	20. h2—h4.	b5—b4.
7. Sa3—c2.	Lf8—e7.	21. Kh1—h2.	b4 n. c3.
8. d2—d4.	0—0.	22. b2 n. c3.	a5—a4.
9. Lf1—d3.	c5—c4.	23. h4—h5.	Lg6—e4.
10. Ld3—e2.	Lc8—d7.	24. h5—h6.	g7—g6.
11. 0—0.	b7—b5.	25. Lg5—f6.	Ta8—b8.
12. Sc2—e3.	a7—a5.	26. Lf6—g7.	Dd7—e7.
13. Kg1—h1.	f6 n. e5.		

Es droht Matt in zwei Zügen.





Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
27. Kh2—g3.	Tf8 n. f1.	32. Ld1—a4.	Sc1—d3.
28. Ta1 n. f1.	a4—a3.	33. Df2—f1.	g6—g5.
29. Tf1—f6.	Sc6—a5.	34. La4—c2.	Sd3—c5.
30. Le2—d1.	Sa5—b3.	35. d4 n. c5.	Le4 n. c2.
31. Dd2—f2.	Sb3—c1.	Schwarz gewinnt.	

## Sechste Partie.

Mac Donnell.	de la Bourdonnais.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	c7—c5.	18. Sf3—h2.	Le7—h4.
2. f2—f4.	e7—e6.	19. Tf1—g1.	Lh4—g3.
3. Sg1—f3.	Sb8—c6.	20. Sh2—f1.	Lg3—h4.
4. c2—c3.	d7—d5.	21. Dd2—d3.	Lh5—g6.
5. e4—e5.	f7—f5.	22. Sb1—d2.	Lh4—e7.
6. Lf1—d3.	Lf8—e7.	23. Dd3—e2.	De7—d7.
7. Ld3—c2.	Dd8—b6.	24. g2—g4.	Dd7—e8.
8. 0—0.	Sg8—h6.	25. g4—g5.	Sh6—g8.
9. Kg1—h1.	0—0.	26. Lc2—d1.	Le7—d8.
10. d2—d4.	Lc8—d7.	27. h3—h4.	Lg6—f7.
11. a2—a3.	a7—a5.	28. h4—h5.	g7—g6.
12. h2—h3.	Ld7—e8.	29. h5 n. g6.	Lf7 n. g6.
13. b2—b3.	c5 n. d4.	30. De2—h2.	Ld8—b6.
14. c3 n. d4.	Le8—h5.	31. Sd2—f3.	De8—f7.
15. Lc1—e3.	Ta8—c8.	32. Sf1—g3.	Sg8—e7.
16. Ta1—a2.	Kg8—h8.	33. Ta2—d2.	Kh8—g8.
17. Dd1—d2.	Db6—c7.	34. Sf3—h4.	Sc6 n. e5.

Auch dieser feine Zug



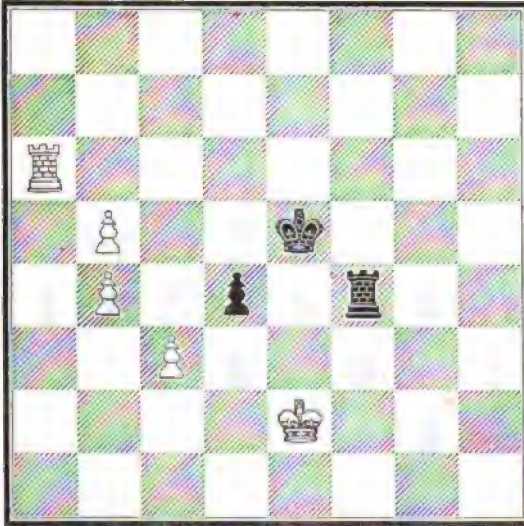


Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
vermag die ungünstige Lage des schwarzen Spiels nicht zu verbessern.		42. Te3—f3.	Tc8—c1.
35. f4 n. e5.	f5—f4.	43. Dh2—d2.	Tc1 n. d1 †
36. Sh4 n. g6.	Se7 n. g6.	44. Dd2 n. d1.	Sf4—h5.
37. Sg3—h5.	f4 n. e3.	45. Tg3—h3.	Sh5 n. f6.
38. Sh5—f6 †	Kg8—h8.	46. Tf3 n. f6.	Df7—e8.
39. Td2—d3.	Tf8—g8.	47. Dd1—f1.	Kh8—g8.
40. Tg1—g3.	Sg6—f4.	48. Df1—f4 und gewinnt nach einigen Zügen.	
41. Td3 n. e3.	Tg8—g7.		

## Siebente Partie.

Morphy.	Paulsen.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. e2—e4.	c7—c5.	21. Dd2—f2.	b7—b6.
2. Sg1—f3.	e7—e6.	22. f3—f4.	
3. d2—d4.	c5 n. d4.	Weiss beabsichtigt die Damen zu tauschen.	
4. Sf3 n. d4.	Lf8—c5.	22. . . . .	g5 n. f4.
5. Lc1—e3.	Dd8—b6.	23. Df2 n. f4.	De5—g5.
6. Sd4—b5.	Sg8—f6.	24. Tf1—f2.	Dg5 n. f4.
Auf Lc5 n. e3 folgt		25. Tf2 n. f4.	Td8—g8.
7) f2 n. e3 und auf Db6 n. e3 † 8) Lf1—e2.		26. Td1—d2.	Tg8—h8.
Als dann ist das schwarze Spiel unhaltbar.		27. e4—e5.	Sf6—d5.
7. Le3 n. c5.	Db6 n. c5.	28. Tf4—d4.	f7—f6.
8. Sb5—d6 †	Ke8—e7.	29. e5 n. f6 †	Sd5 n. f6.
9. Sd6 n. c8 †	Th8 n. c8.	30. Td4—c4.	Ke7—d8.
10. Lf1—d3.	Sb8—c6.	31. a3—a4.	Sf6—d5.
11. 0—0.	h7—h5.	32. Ld3—e4.	Sd5—c7.
Da Schwarz die		33. Le4—f3.	d7—d5.
Rochade verloren, so sucht er mit dem		34. Tc4—c6.	Tg7—d7.
König sich in der Mitte zu halten, und be-		35. Lf3—g4.	Th8—h6.
nutzt die Bauern seines linken Flügels zum		36. Td2—e2.	Kd8—e7.
Angriff gegen die feindliche Rochade.		37. Kg1—h2.	Ke7—f7.
12. Sb1—d2.	h5—h4.	38. g2—g3.	h4 n. g3 †
13. h2—h3.	g7—g5.	39. Kh2 n. g3.	Td7—e7.
14. a2—a3.	Tc8—g8.	40. h3—h4.	Sc7—e8.
15. b2—b4.	Dc5—b6.	41. h4—h5.	Se8—f6.
16. Sd2—c4.	Db6—c7.	42. Tc6 n. e6.	Te7 n. e6.
17. f2—f3.	Sc6—e5.	43. Lg4 n. e6 †	Kf7—g7.
18. Sc4 n. e5.	Dc7 n. e5.	44. Le4—g4.	Sf6 n. h5 †
19. Dd1—d2.	Tg8—g7.	45. Lg4 n. h5.	Th6 n. h5.
20. Ta1—d1.	Ta8—d8.	46. Te2—e7 †	Tg7—f6.
		47. Te7 n. a7.	Kf6—e5.

- | Weiss.        | Schwarz. | Weiss.                                    | Schwarz. |
|---------------|----------|---|----------|
| 48. Ta7—a6.   | Th5—g5 † | 52. c2—c3.                                | d5—d4.   |
| 49. Kg3—f3.   | Tg5—f5 † | Die Art, in der Schwarz                   |          |
| 50. Kf3—e2.   | b6—b5.   | nach dem Verlust der Bauern sich verthei- |          |
| 51. a4 n. b5. | Tf5—f4.  | digt, ist meisterhaft.                    |          |



- |   |          |                 |             |
|---|----------|-----------------|-------------|
| 53. c3—c4.                                    | Tf4—h4.  | 58. Kb3—a4.     | Ke5—d5.     |
| 54. c4—c5.                                    | Th4—h2 † | 59. Ta6—d6 †    | Kd5—c4.     |
| 55. Ke2—d3.                                   | Th2—h3 † | 60. c5—c6.      | Th3—h1.     |
| 56. Kd3—c2.                                   | Th3—h2 † | 61. Td6 n. d4 † | Kc4 n. d4.  |
| Man sieht, dass auf Kd3—c4 Matt folgen würde. |          | 62. c6—c7.      | Th1—h8.     |
| 57. Kc2—b3.                                   | Th2—h3 † | 63. b5—b6.      | Kd4—d5.     |
|   |          | 64. b6—b7.      | Aufgegeben. |

## Achte Partie.

Löwenthal.

Anderssen.

Weiss.

Schwarz.

Weiss.

Schwarz.

Der Vortheil der weissen Position besteht in der offenen Damenlinie, und Weiss nimmt denselben sehr geschickt wahr.

1. e2—e4.
2. Sg1—f3.
3. d2—d4.
4. Sf3 n. d4.

- c7—c5.
- e7—e6.
- c5 n. d4.
- Sb8—c6.

5. . . . . a7—a6.

d7—d5 wäre falsch:

- |               |            |
|---------------|------------|
| 6. e4 n. d5.  | e6 n. d5.  |
| 7. Dd1 n. d5. | Dd8 n. d5. |
| 8. Sb5—c7 †.  |            |
| 6. Sb5—d6 †   | Lf8 n. d6. |
| 7. Dd1 n. d6. | Sg8—e7.    |
| 8. Lc1—e3.    | f7—f5.     |
| 9. Lf1—d3.    | 0—0.       |

Es könnte auch Lf8—c5 mit Vortheil gezogen werden.

5. Sd4—b5.

In der Absicht, wie später auch geschieht, auf d6 Schach zu geben, und das Vorrücken des rückständigen Bauern d7 zu verhindern.

Weiſs.  
10. Sb1—c3.

Das weiſſe Spiel iſt jetzt ſehr gut entwickelt; alle Figuren ſtehen auf den zum Angriff geeignetſten Plätzen. Die ſchwarze Partie hingegen befindet ſich wegen der Rückſtändigkeit des Bauers d7 und der dadurch veranlaſſten Bewegungsloſigkeit des Läufers c8 in gedrückter Lage.

10. . . . .  
11. Ld3 n. e4.  
12. Le4 n. f5.

Schwarz.  
f5 n. e4.  
Se7—f5.  
Tf8 n. f5.

Weiſs.  
13. 0—0—0.

Die Rochade nach der langen Seite muſ hier als ein guter Zug bezeichnet werden, denn die d-Linie wird nun durch einen neuen, das Vorrücken des Damen-Bauers verhin- dernden Stein beſetzt.

13. . . . .  
14. g2—g4.  
15. f2—f4.  
16. Kc1—b1.  
17. Th1—f1.

Schwarz.  
Dd8—a5.  
Tf5—f7.  
b7—b5.  
Lc8—b7.  
Ta8—e8.



18. Le3—c5.  
19. Sc3—e4.  
20. g4—g5.  
21. Lc5—b6.  
22. Se4—g3.  
23. Dd6—d4.  
24. Dd4 n. b6.  
25. Tf1—g1.  
26. f4 n. g5.

Da5—d8.  
h7—h6.  
Sc6—c7.  
Dd8—a8.  
Se7—c8.  
Sc8 n. b6.  
Lb7—g2.  
h6 n. g5.  
g7—g6.

28. Dd6—d3.

Weiß beabsichtigt nicht auf den angebotenen Damentausch einzugehen, in der richtigen Meinung, daß die etwas offene Position der Schwarzen der Dame guten Spielraum gewähren wird.

28. . . . . Kg8—g7.  
29. Dd3—e2. Lg2—d5.

Auf Lg2—f3 würde De2—e5† und Td1—d6 folgen.

30. De2—e5† Kg7—g8.  
31. Td1—d4. Dc6—c5.

In der Absicht durch Ld5 n. a2† die weiße Dame zu erobern.

32. Tg1—e1. Te8—c8.

Ein Zug, der an dieser Stelle, wie überhaupt in ähnlichen Positionen, oft mit Vortheil gemacht wird, indem der Thurm Spielraum bekommt, und die Angriffsbauern des Gegners dadurch paralysirt werden.

27. Db6—d6.

Da8—c6.



33. Td4—d2. Dc5—c7.

Dc5—b4 ist hier wohl vorzuziehen.

34. b2—b3. Dc7 n. e5.

35. Te1 n. e5.

Die Partie ist jetzt zu einer beiderseitig beinahe gleichen Endstellung gediehen, und musste das Spiel wohl remis werden.

35. . . . . Tf7—f4.

36. Sg3—e2. Tf4—f1 †

37. Kb1—b2. Tf1—e1.

38. Tc5—c3. Tc8—f8.

39. Tc3—d3. Tf8—f7.

Hier wäre vielleicht b5—b4, Tf8—f1 drohend, besser gewesen.

40. Se2—c3. Ld5—c6.

41. a2—a3. Tf7—f5.

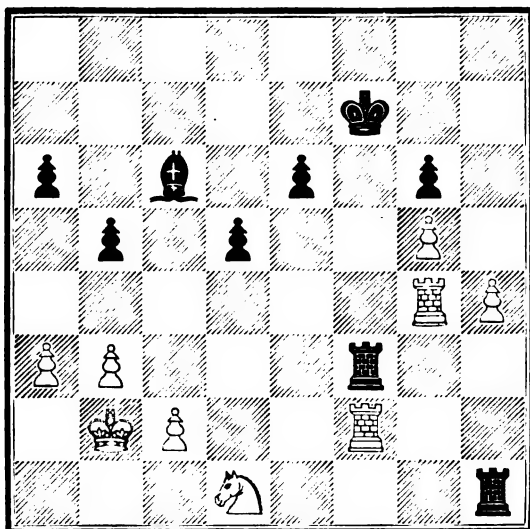
42. h2—h4. Te1—h1.

43. Td3—d4. Kg8—f7.

44. Td4—g4. d7—d5.

45. Sc3—d1. Tf5—f3.

46. Td2—f2.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
46. . . . .	d5—d4.	47. Tf2 n. f3 †	Lc6 n. f3.
	Ein grosser Fehler,	48. Tg4—f4 †	Kf7—e7.
durch den Schwarz eine Figur und die Partie		49. Sd1—f2.	
verliert. Er hat übersehen, dass im 49. Zuge			Aufgegeben.
der Springer den Thurm angreifen kann.			

## Neunte Partie.

Morphy.	Löwenthal.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.	5. Sd4 n. c6.	b7 n. c6.
1. e2—e4.	c7—c5.	6. Lf1—c4.	Sg8—f6.
2. d2—d4.	c5 n. d4.	7. 0—0.	d7—d5.
3. Sg1—f3.	Sb8—c6.		Durch diesen Zug
4. Sf3 n. d4.	e7—e5.	verliert Schwarz einen Bauer.	



8. e4 n. d5.	c6 n. d5.	19. Te1—e3.	f7—f6.
9. Lc4—b5 †	Lc8—d7.	20. Kh1 n. h2.	Ta8—d8.
10. Lb5 n. d7 †	Dd8 n. d7.	21. Te3 n. e5.	f6 n. g5.
11. Tf1—e1.	Lf8—d6.	22. Kh2—g3.	h7—h6.
12. Sb1—c3.	e5—c4.	23. c2—c4.	Tf8—f7.
13. Lc1—g5.	Sf6—g4.	24. Ta1—e1.	Kg8—f8.
14. Dd1 n. d5.	Ld6 n. h2 †	25. c4—c5.	g7—g6.
15. Kg1—h1.	Dd7 n. d5.	26. c5—c6.	Td8—c8.
16. Sc3 n. d5.	0—0.	27. c6—c7.	Tc8 n. c7.
17. f2—f3.	e4 n. f3.	28. Te5—e8 †	Kf8—g7.
18. g2 n. f3.	Sg4—e5.	29. Sd5 n. c7.	Aufgegeben.



**Zehnte Partie.**

**Morphy.**  
Weiss.  
1. e2—e4.  
2. d2—d4.  
3. Sg1—f3.  
4. Sf3 n. d4.  
5. Sd4—b5.

**Anderßen.**  
Schwarz.  
c7—c5.  
c5 n. d4.  
Sb8—c6.  
e7—e6.  
d7—d6.

6. Lc1—f4. e6—e5.  
7. Lf4—e3. f7—f5.  
8. Sb1—c3. f5—f4.

Ein Fehlzug, durch den das schwarze Spiel verloren geht. Auf a7—a6 würde Sc3—d5 und demnächst Le3—b6 ebenfalls gewinnen.



9. Sc3—d5.  
10. Sb5—c7†  
11. Dd1—f3†  
12. Lf1—c4.  
13. Sd5 n. f6†  
14. Df3—h5†  
15. f2 n. e3.

f4 n. e3.  
Ke8—f7.  
Sg8—f6.  
Sc6—d4.  
Kf7—g6.  
Kg6 n. f6.

Ke1—f1.  
h2—h4.  
g2—g4.  
h4 n. g5†  
Th1—h5†  
Lc4—e2†  
De8 n. e5† und Matt.

Sc2 n. a1.  
d6—d5.  
g7—g5.  
Kf6 n. g5.  
Kg5 n. g4.  
Kg4—f4.

Auf Sc7—e8† folgt Dd8 n. e8.  
Dh5 n. e8. Sd4 n. c2†

15. . . . . Sd4 n. c2†  
16. Ke1—e2. Schwarz giebt das  
Spiel auf.

**Elfte Partie.**

**Röwenthal.**  
Weiss.  
1. e2—e4.  
2. d2—d4.  
3. Sg1—f3.

**Morphy.**  
Schwarz.  
c7—c5.  
c5 n. d4.  
c7—e6.

Weiss.  
4. Sf3 n. d4.  
5. Sd4—b5.  
6. Sb5—d6†  
7. Dd1 n. d6.

Schwarz.  
Sb8—c6.  
a7—a6.  
Lf8 n. d6.  
Dd8—e7.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
8. Dd6—g3.	Sg8—f6. Besser wäre viel- leicht f7—f5.	10. e4—c5.	Sf6—h5.
9. Sb1—c3.	d7—d5.	11. Dg3—f3.	g7—g6.
		12. g2—g4.	Sc6 n. e5.
		Auf Sh5—g7 folgt Df3—f6.	



13. Df3—c2.	Se5 n. g4.	28. 0—0.	g6—g5.
14. De2 n. g4.	e6—e5.	29. Tf1—d1.	Tf8—d8.
15. Dg4—a4 †	Lc8—d7.	30. Lc1 n. g5.	Td8—g8.
16. Da4—b3.	d5—d4.	31. h2—h4.	Tg8—g6.
17. Db3 n. b7.	0—0.	32. Td1 n. d4.	Tb8—g8.
18. Sc3—d5.	De7—d6.	33. Sb6—d7.	Tg6 n. g5.
19. Lf1—g2.	e5—e4.	34. h4 n. g5.	Tg8 n. g5.
20. c2—c4.	f7—f5.	35. Kg1—h2.	Sh5—f4.
21. Db7—b4.	Dd6—e5.	36. Lg2—f1.	Tg5—h5 †
22. Db4—c7.	Ld7—c6.	37. Kh2—g3.	Sf4—d5.
23. De7—c7.		38. f2—f4.	e4 n. f3.
Weiss hat seinen Zweck, die Damen ab- zutauschen erreicht, um den Mehrbesitz einer Figur geltend machen zu können.		39. Sd7—e5 †	Kf7—f6.
23. . . . .	De5—g7.	40. Se5 n. f3.	Th5—h6.
24. Dc7 n. g7 †	Sh5 n. g7.	41. Ta1—c1.	Th6—g6 †
25. Sd5—b6.	Ta8—b8.	42. Kg3—f2.	Sd5—c3.
26. c4—c5.	Sg7—h5.	43. Lf1—d3.	Le6—d5.
27. b2—b4.	Kg8—f7.	44. Ld3 n. f5.	Tg6—g7.
		45. Td4—f4.	Aufgegeben.

**Zwölfte Partie.**

Morphy. Weiss.	Paulsen. Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	c7—c5.	19. . . . .	Df6 n. f5.
2. Sg1—f3.	e7—e6.	20. e4 n. f5.	Lc7—e5.
3. d2—d4.	c5 n. d4.	21. Lg3 n. f4.	Le5 n. f4.
4. Sf3 n. d4.	Lf8—c5.	22. Td1 n. d4.	Lf4—e5.
5. Sd4—b3.	Lc5—b6.	23. Td4—c4.	Le5 n. b2.
6. Sb1—c3.	Sb8—c6.	24. Tf1—b1.	Tf8—d8.
7. Lc1—f4.	e6—e5.	25. g2—g3.	Td8—d4.
8. Lf4—g3.	Sg8—e7.	26. Lc4—d3.	Td4 n. e4.
9. Lf1—c4.	0—0.	27. Ld3 n. e4.	Tc8—c4.
10. Sc3—b5.	a7—a6.	28. Le4 n. b7.	Tc4 n. c2.
11. Sb5—d6.	Lb6—c7.	29. Lb7 n. a6.	Lb2—d4.
12. a2—a4.	Se7—g6.	30. Tb1—f1.	Tc2—a2.
13. Dd1—d2.	Dd8—f6.	31. La6—b5.	Kg8—h7.
14. Ta1—d1.	Sg6—f4.	32. Lb5—c4.	Ta2 n. a4.
15. 0—0.	h7—h5.	33. Lc4 n. f7.	h5—h4.
16. Sd6 n. c8.	Ta8 n. c8.	34. Kg1—g2.	Ta4—a1.
17. Dd2 n. d7.	Sc6—d4.	35. Lf7—g6†	Kh7—g8.
18. Sb3 n. d4.	e5 n. d4.	Auf Kh7—h6 gewinnt Weiss mit Tf1 n. a1 und dann f2—f4.	
19. Dd7—f5.			

Auf Td1 n. d4 folgt Tc8—d8.



36. Tf1 n. a1.

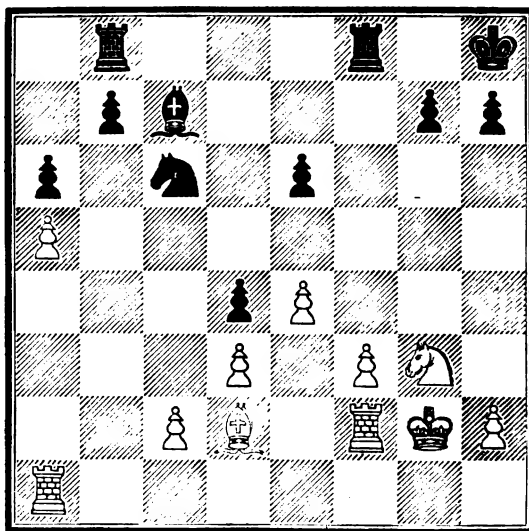
Ld4 n. a1.

Remis.

## Dreizehnte Partie.

Anderßen.	Kolisch.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. e2—e4.	c7—c5.	19. Kg1—h1.	Lc8—d7.
2. Lf1—c4.	e7—e6.	20. Tf1—f2.	Tf8—f6.
3. Sb1—c3.	a7—a6.	21. Dd1—g1.	Dg5—h5.
4. a2—a4.	Sb8—c6.	22. g2—g3.	f4 n. g3.
5. d2—d3.	Sg8—c7.	23. Se2 n. g3.	Dh5—h3.
6. Lc1—f4.		24. Dg1—f1.	Dh3—h4.
Besser ist Lc1—g5.		25. Df1—g1.	Ta8—f8.
6. . . . .	d7—d5.	26. Ta1—f1.	Dh4—h3.
7. Lc4—a2.	Se7—g6.	27. Lb3—a4.	Sc6—e5.
8. Lf4—g3.	Sc6—b4.	28. La4 n. d7.	Se5 n. d7.
9. La2—b3.	Lf8—d6.	29. b2—b4.	Sd7—e5.
10. Sg1—e2.	0—0.	30. Sc4 n. e5.	Sg6 n. e5.
11. 0—0.	Ld6—b8.	31. Dg1—g2.	Dh3 n. g2.
12. f2—f3.	Kg8—h8.	32. Kh1 n. g2.	c5 n. b4.
13. a4—a5.	d5—d4.	33. Ld2 n. b4.	Tf8—c8.
14. Sc3—b1.	f7—f5.	34. Tf1—b1.	Se5—c6.
15. Sb1—d2.	f5—f4.	35. Lb4—d2.	Tc8—b8.
16. Lg3—e1.	Lb8—c7.	36. Tb1—a1.	Tf6—f8.
17. Sd2—c4.	Sb4—c6.		
18. Le1—d2.	Dd8—g5.		

Die Stellung bietet  
jetzt beiderseitig wenig Aussicht auf Gewinn.



37. f3—f4.	g7—g6	39. Ld2 n. c3 †	Kh8—g8.
38. c2—c3.	d4 n. c3.	40. Sg3—e2.	Tf8—f7.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
41. d3—d4.	Tb8—f8.	49. Sa4—c5.	Kg8—f7.
42. e4—e5.	Tf8—d8.	50. Tf2—b2.	b7—b5.
43. Kg2—f3.	Kd8—d5.	51. Sc5 n. a6.	Sa5—c6.
44. Kf3—e4.	Lc7 n. a5.	52. Tb2—d2.	b5—b4.
45. Lc3 n. a5.	Td5 n. a5.	53. Sa6—c5.	Sc6 n. d4.
46. Ta1 n. a5.	Sc6 n. a5.	54. Td2 n. d4.	Tc4 n. c5.
47. Se2—c3.	Tf7—c7.	55. Td4 n. b4. Als remis abgebrochen.	
48. Sc3—a4.	Tc7—c4.		

## Vierzehnte Partie.

Paulsen.	Kotlich.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. e2—e4.	c7—c5.	13. Sf3—e5.	Sc6 n. e5.
2. Sg1—f3.	e7—e6.	14. d4 n. e5.	f7—f6.
3. Sb1—c3.	d7—d5.	15. f2—f3.	Dd8—b6 †
4. e4 n. d5.	e6 n. d5.	16. Kg1—h1.	Se4—c5.
5. d2—d4.	Lc8—e6.	17. e5 n. f6.	Tf8 n. f6.
6. Lc1—e3.	c5—c4.	18. Le1—f2.	Db6—c6.
7. Lf1—e2.	Lf8—b4.	19. Dd1—d4.	Sc5—d7.
8. Le3—d2.	Sg8—f6.	20. Tf1—d1.	Tf6—f7.
9. 0—0.	Lb4 n. c3.	21. b3 n. c4.	d5 n. c4.
10. Ld2 n. c3.	Sf6—e4.	22. Dd4—d6.	Sd7—b6.
11. Lc3—e1.	0—0.	23. Dd6—b4.	Sb6—d5.
12. b2—b3.	Sb8—c6.		

Um Td1—d6 zu hindern.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
24. Db4 n. c4.	Sd5—c3.	39. Ta4—f4†	Kf7—g8.
25. Dc4 n. c6.	b7 n. c6.	40. Le3—c5.	Tb7--f7.
26. Td1—d6.	Le6—d5.	41. Tf4—b4.	h7—h6.
27. Le2—f1.	Ta8—b8.	42. Tb4—b6.	Tf7—f5.
28. Lf2—d4.	Sc3—b5.	43. Lc5—e3.	Ld5--c4.
29. Lf1 n. b5.	Tb8 n. b5.	44. Tb6 n. c6.	Lc4—b5.
30. Td6—d8†	Tf7—f8.	45. Tc6—c8†	Tf5—f8.
31. Td8 n. f8†	Kg8 n. f8.	46. Tc8—c5.	Tf8—f6.
32. a2—a4.	Tb5—b7.	47. c2—c4.	Lb5—a4.
33. a4—a5.	a7—a6.	48. Tc5—d5.	Tf6—c6.
34. Ld4—b6.	Kf8—f7.	49. c4—c5.	La4—b5.
35. Kh1—g1.	Tb7—e7.	50. Le3—d4.	Tc6—c7.
36. Kg1—f2.	Ld5—c4.	51. Td5—d6.	Tc7—d7.
37. Lb6—e3.	Te7—b7.	52. f3—f4.	Td7 n. d6.
38. Ta1—a4.	Lc4—d5.	53. c5 n. d6.	



53. . . . . .	g7—g6.	61. . . . . .	Ke6 n. e5.
54. g2—g4.	Kg8--f7.	62. f6—f7.	Le8 n. f7.
55. f4—f5.	g6 n. f5.	63. d6—d7.	Lf7—e6†
56. g4 n. f5.	Lb5—d7.	64. Kg4—h5.	Le6 n. d7.
57. f5—f6.	Kf7—e6.	65. Kh5 n. h6.	Ke5—f6.
58. Ld4—e5.	Ld7--c6.	66. Kh6—h5.	Ld7—f5.
59. Kf2—g3.	Lc6—b5.	67. Kh5—h6.	Lf5—g6.
60. Kg3—g4.	Lb5—c8.	68. h4—h5.	Lg6—e8.
61. h2—h4.		69. Kh6—h7.	Le8 n. h5.
		70. Kh7—h6.	Lh5—f7.

Hier wäre Kg4—f4 der bessere Zug.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
71. Kh6—h7.	Kf6—g5.	78. Kf7—f6.	Kd6—c5.
72. Kh7—g7.	Lf7—a2.	79. Kf6—e5.	Kc5—b5.
73. Kg7—h7.	La2—b1 †	Besser wäre Lc2—d3 u. s. w.	
74. Kh7—g7.	Lb1—c2.	80. Ke5—d4.	Kb5 n. a5.
75. Kg7—f7.	Kg5—f5.	81. Kd4—c4.	Ka5—a4.
76. Kf7—e7.	Kf5—e5.	82. Kc4—c3.	Remis.
77. Ke7—f7.	Kc5—d6.		

## Fünfzehnte Partie.

Anderssen.	Weyl.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.	13. Tf3—h3.	Tf8—f7.
1. e2—e4.	c7—c5.	Um mit g7—g6 den	
2. d2—d4.	c5 n. d4.	Punkt h7 zu decken.	
3. Sg1—f3.	Sb8—c6.	14. b2—b3.	g7—g6.
4. Sf3 n. d4.	e7—e6.	15. Sd2—f3.	Sd7—b6.
5. Lc1—e3.		16. Le3—f2.	d5—d4.
Besser ist Sd4—b5.		Um dem Läufer auf	
5. . . . .	Sg8—f6.	b7 eine Linie zu öffnen, und auch, um den	
6. Lf1—d3.	Lf8—e7.	Springer nach d5 zu bringen.	
7. 0—0.	0—0.	17. Lf2—h4.	Sb6—d5.
8. Sb1—d2.	d7—d5.	18. Dd1—d2.	a7—a5.
9. Sd4 n. c6.	b7 n. c6.	19. Lh4 n. e7.	Tf7 n. e7.
10. e4—e5.	Sf6—d7.	20. Sf3—g5.	Sd5—e3.
11. f2—f4.	f7—f5.	21. Dd2—f2.	Lc8—b7.
12. Tf1—f3.	c6—c5.	22. Ld3—f1.	Se3—g4.
		Schwarz ist es ge-	





Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
lungen, den Angriff zurückzuschlagen, und nimmt jetzt eine gute Stellung ein.		kommt jedoch in eine sehr gefährliche Stellung.	
23. Df2—h4.	Dd8—d7.	30. . . . .	Tc8—c1 †
24. Ta1—d1.	Ta8—c8.	31. Kg1—f2.	Se3—d5.
25. Lf1—e2.	h7—h5.	32. Tg3—d3.	De8—c6.
26. Th3—g3.	Dd7—e8.	33. Td3—d2.	Dc6—b6.
27. Td1—d2.	Te7—g7.	34. Le2—c4.	Tc1—c2.
28. c2—c3.	Sg4—e3.	Der zu Gunsten des Schwarzen entscheidende Zug. Weiss hätte im vorigen Zuge statt Le2—c4, Dh4—g3 spielen müssen.	
29. c3 n. d4.	c5 n. d4.		
30. Td2 n. d4.			

Weiss gewinnt hiermit zwar einen Bauer,



35. Kf2—e1.	Tc2 n. d2.	39. Dh4—g3.	Lb7—a6.
36. Td4 n. d2.	Db6—g1 †	40. Dg3—f3.	La6 n. f1.
37. Lc4—f1.	Tg7—c7.	Weiss giebt die Partie auf.	
38. Td2—d1.	Tc7—c2. Um		

der Dame das Feld f2 abzuschneiden.

### Sechszehnte Partie.

Anderßen.	Stannion.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. e2—e4.	c7—c5.	5. Sb1—c3.	a7—a6.
2. d2—d4.	c5 n. d4.	6. Lc1—e3.	Lc5—a7.
3. Sg1—f3.	e7—e6.	7. Lf1—d3.	Sg8—e7.
4. Sf3 n. d4.	Lf8—c5.	8. 0—0.	0—0.
		9. Dd1—h5.	Se7—g6.

Weiss.	Schwarz.
10. e4—e5.	Dd8—c7.
11. Ta1—e1.	b7—b5.
12. f2—f4.	Lc8—b7.
13. Sc3—e4.	Lb7 n. e4.
14. Ld3 n. e4.	Sb8—c6.
15. Sd4 n. c6.	d7 n. c6.
16. g2—g4.	Ta8—d8.
17. Kg1—h1.	c6—c5.
18. Tf1—f3.	Dc7—a5.
19. Te1—f1.	Da5—a4.
20. Le4—d3.	Da4 n. a2.

Indem Schwarz auf Er-  
oberung dieses Bauern spielt, entfernt er die  
Dame von den wichtigsten Stellen des Spiels.

Weiss.	Schwarz.
21. Tf3—h3.	h7—h6.
22. g4—g5.	Td8 n. d3.

Die Stellung ist be-  
reits so schlecht geworden, dass Schwarz die  
Qualität zu geben, genöthigt ist, ohne je-  
doch damit die Gewalt des Angriffs brechen  
zu können.

23. c2 n. d3.	Da2—d5 †
24. Tf1—f3.	Sg6—e7.
25. g5 n. h6.	g7—g6.
26. h6—h7 †	Kg8—h8.

In dieser Stellung  
ist das Spiel für Schwarz nicht mehr zu  
halten.

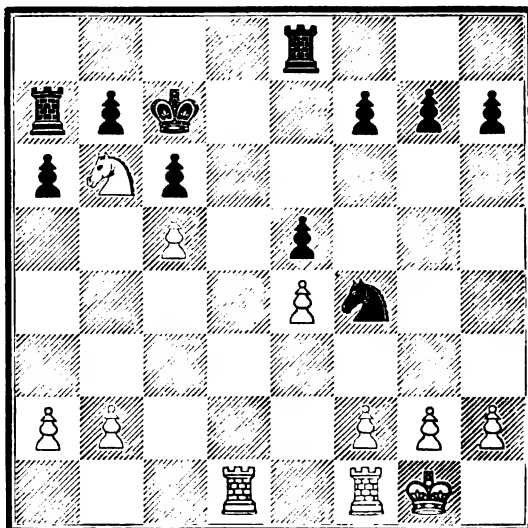


27. Dh5—g5.	Se7—f5.	31. Kh1—g2.	Dd1—e2 †
28. Dg5—f6 †	Sf5—g7.	32. Tf3—f2.	De2—g4 †
29. f4—f5.	Dd5—b3.	33. Th3—g3.	Schwarz giebt die
30. Le3—h6.	Db3—d1 †		Partie auf.

### Siebenzehnte Partie.

Sublt. Weiss.	Anderssen. Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	c7—c5.	3. Sb1—c3.	a7—a6.
2. c2—c4.	Sb8—c6.	4. Sg1—f3.	e7—e6.
		5. Lf1—e2.	Sg8—e7.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
6. d2—d4.	c5 n. d4.	12. Le3 n. a7.	Ta8 n. a7.
7. Sf3 n. d4.	Se7—g6.	13. c4—c5.	e6—e5.
8. 0—0.	Lf8—c5.	14. Sc3—a4.	Sg6—f4.
9. Lc1—e3.	Lc5—a7.	15. Le2—c4.	Lc8—e6.
10. Sd4 n. c6.	d7 n. c6.	16. Sa4—b6.	Kd8—c7.
Auf b7 n. c6 würden die Läufer getauscht werden, und dann Dd1 —d4 geschehen.		17. Ta1—d1.	Le6 n. c4.
11. Dd1 n. d8†	Ke8 n. d8.	18. Sb6 n. c4.	Th8—e8.
		19. Sc4—b6.	



19. . . . . .	Te8—e7.	26. f4 n. e5.	f6 n. e5.
20. Td1—d2.	Sf4—e6.	27. Td2—f2.	Sd4—e6.
21. b2—b4.	a6—a5.	28. Tf2—f5.	Te7—e8.
22. a2—a3.	a5 n. b4.	29. Tf5 n. e5.	Te8—d8.
23. a3 n. b4.	f7—f6.	30. Td1 n. d8.	Se6 n. d8.
24. Tf1—d1.	Se6—d4.	31. Te5—e7†	Kc7—b8.
25. f2—f4.	Ta7—a3.	32. Te7 n. g7 und gewinnt.	

## Achtzehnte Partie.

Sublt. Weiss.	Anderßen. Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	c7—c5.	5. Lf1—d3.	Sb8—c6.
2. Sg1—f3.	c7—c6.	6. Lc1—e3.	Sg8—f6.
3. d2—d4.	c5 n. d4.	7. 0—0.	Lf8—e7.
4. Sf3 n. d4.	a7—a6.	8. f2—f4.	d7—d5.
		9. e4—e5.	Sf6—d7.

Weiss.  
10. Sb1—d2.  
11. c2—c3.  
12. Sd2—f3.

Schwarz.  
Le7—c5.  
Dd8—b6.  
f7—f5.

Weiss.  
20. Dd1—e1.  
21. c3—c4.  
22. Ld3 n. c4.

Schwarz.  
Sf8—g6.  
d5 n. c4.  
Lc8—d7.

Schwarz könnte hier auch den Bauer b2 nehmen; hierdurch würde jedoch Weiss Gelegenheit zur Verbesserung seiner Stellung bekommen.

Stärker wäre b7—b6, weil hierdurch der Läufer zurückgedrängt und der weisse König mit Df7—b7† bedroht würde.

13. b2—b4.  
14. Sf3 n. d4.  
15. Le3 n. d4.  
16. g2—g4.  
17. Ld4—c5.  
18. g4 n. f5.  
19. Kgl—h1.

Lc5 n. d4.  
Sc6 n. d4.  
Db6—c7.  
Sd7—f8.  
g7—g6.  
g6 n. f5.  
Dc7—f7.

23. Lc4—e2.  
24. Le2—f3.  
25. De1—g3.  
26. Ta1—c1.  
27. Dg3—f2.  
28. Lc5—d6.  
29. Df2 n. f3.  
30. b4—b5.  
31. Tf1—d1.

Ld7—c6 †  
Df7—d7.  
0—0—0.  
Th8—g8.  
Sg6—h4.  
Sh4 n. f3.  
Td8—e8.  
a6 n. b5.

Schwarz bereitet die Rochade nach der langen Seite vor.



Weiss.  
31. . . . .  
32. Td1—d5.  
33. Td5—d3.  
34. Tc1 n. g1.  
35. Td3 n. f3.  
36. Tg1—g3.  
37. Kh1—g2.

Schwarz.  
Dd7—c7.  
Dc7—b6.  
Tg8—g1 †  
Lc6 n. f3 †  
Db6—c6.  
b5—b4.  
h7—h5.

Weiss.  
38. Ld6 n. b4.  
39. Tg3—g7.  
40. Lb4—d6 †  
41. Tg7—c7.  
42. Tc7—c3.  
43. Tc3—a3 †  
44. Kg2—h3.

Schwarz.  
h5—h4.  
Kc8—b8.  
Kb8—a7.  
Dc6—e4.  
b7—b5.  
Ka7—b6.  
Te8—c8.

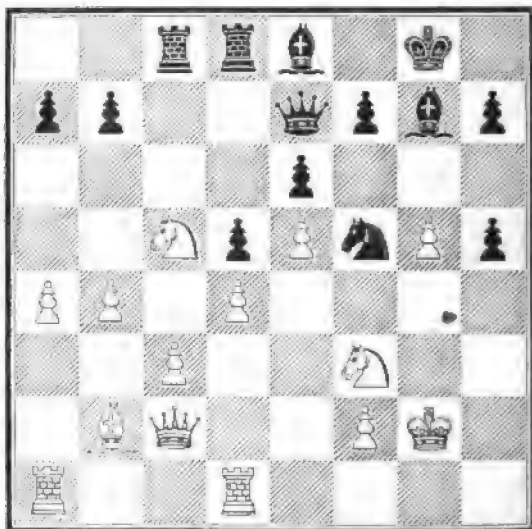
	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
45.	Ta8—e3.	De4—d5.	48.	Kh3 n. h4.	Tc2 n. h2†
46.	a2—a4.	Tc8—c2.	49.	Kh4—g5.	Da2—a8 und
47.	a4 n. b5.	Dd5—a2.			gewinnt.

## Neunzehnte Partie.

	Steinitz.	Paulsen.		Weiss.	Schwarz.
	Weiss.	Schwarz.		tet, und musste bei richtigem Spiel die Partie gewinnen.	
1.	e2—e4.	c7—c5.	16.	.....	Da5—a6.
2.	Sg1—f3.	g7—g6.	17.	Tf1—d1.	e7—e6.
3.	Sb1—c3.	Lf8—g7.	18.	g2—g4	Sf5—e7.
4.	Lf1—c4.	Sg8—f6.	19.	g4—g5.	Se7—f5.
5.	e4—c5.	Sf6—g8.	20.	De2—c2.	Ta8—c8.
6.	0—0.	Sb8—c6.	21.	a2—a4.	Lb5—e8.
7.	Dd1—e2.	Sg8—h6.	22.	b2—b3.	Le8—d7.
8.	Sc3—e4.	0—0.	23.	Lc1—a3.	Tf8—d8.
9.	Se4 n. c5.	d7—d5.	24.	h2—h4.	Da6—c6.
10.	Lc4—b5.	Dd8—b6.	25.	La3—b2.	Dc6—b6.
11.	Sc5—a4.	Db6—a5.	26.	Sd3—c5.	Ld7—e8.
12.	d2—d4.	Sh6—f5.	27.	Kg1—g2.	Db6—c7.
13.	c2—c3.	Lc8—d7.	28.	b3—b4.	Dc7—e7.
14.	Lb5 n. c6.	Ld7 n. c6.	29.	h4—h5.	
15.	Sa4—c5.	Lc6—b5.			
16.	Sc5—d3.				

Weiss hat den gewonnenen Bauer behauptet,

Dieser Zug ist nicht ganz richtig, denn Schwarz ist im Stande, den h-Bauer zu behaupten, wie man gleich sehen wird.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
29. . . . .	g6 n. h5.	40. b4—b5.	Df6—h6.
30. Td1—h1.	h5—h4.	41. Lb2—c1.	Dh6—f6.
31. Dc2—d2.	h7—h6.	42. Sg5—h3.	Tf8—c8.
32. Ta1—g1.	h6 n. g5.	43. Sh3—f4.	Lh5—e8.
33. Kg2—f1.		44. Lc1—b2.	Sf5—d6.
Sehr gekünstelt. Hier hätte Weiss die		45. Th2—g2.	Df6—f5.
Dame tauschen müssen.		46. Dd2—e3.	Df5—b1 †
33. . . . .	b7—b6.	47. Lb2—c1.	Sd6—f5.
34. Sc5—d3.	f7—f6.	48. Dc3—d2.	Tc7 n. c3.
35. e5 n. f6.	De7 n. f6.	49. Tg2 n. g7 †	Sf5 n. g7.
36. Sd3—e5.	Le8—h5.	50. Tg1 n. g7 †	Kg8 n. g7.
37. Sf3 n. g5.	Tc8—c7.	51. Sf4 n. e6 †	Kg7—g8 und
38. Kf1—e1.	Td8—f8.		gewinnt.
39. Th1—h2.	a7—a5.		

## Zwanzigste Partie.

Mac Donnell.	de la Bourdonnais.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.	11. e4 n. f5.	Tf8 n. f5.
1. e2—e4.	c7—c5.	12. Lc4—d3.	Tf5—f8.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	13. Dd1—h5.	Tf8—f5.
3. d2—d4.	c5 n. d4.	14. Ld3 n. f5.	e6 n. f5.
4. Sf3 n. d4.	Sc6 n. d4.	15. Dh5 n. f5.	d7—d6.
Besser wäre hier e7—e6.		16. Df5—d5 †	Kg8—h8.
5. Dd1 n. d4.	e7—e6.	17. Lc1—g5.	Dd8—f8.
6. Lf1—c4.	Sg8—e7.	18. Sc3—e4.	Sc6—b4.
7. Sb1—c3.	Se7—c6.	19. Dd5—b3.	Lc8—f5.
8. Dd4—d1.	Lf8—c5.	20. Ta1—e1.	Lf5—d7.
9. 0—0.	0—0.	21. a2—a3 und gewinnt.	
10. Kg1—h1.	f7—f5. Eine		
Verrechnung, wie sich gleich zeigt.			

## Einundzwanzigste Partie.

Codranci.	Stannion.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.	9. a2—a3.	a7—a6.
1. e2—e4.	c7—c5.	10. Lc4—d5.	d7—d6.
2. d2—d4.	c5 n. d4.	11. Ld5 n. c6.	b7 n. c6.
3. Dd1 n. d4.	Sb8—c6.	12. Sf3—e1.	Sf6—g4.
4. Dd4—d1.	c7—e5.	13. h2—h3.	Sg4—f6.
5. Lf1—c4.	Sg8—f6.	14. Kg1—h1.	Sf6—h7.
6. Sg1—f3.	Lf8—c5.	15. Se1—d3.	Lc5—a7.
7. 0—0.	0—0.	16. f2—f4.	Dd8—h4.
8. Sb1—c3.	h7—h6.	17. Dd1—f3.	f7—f5.



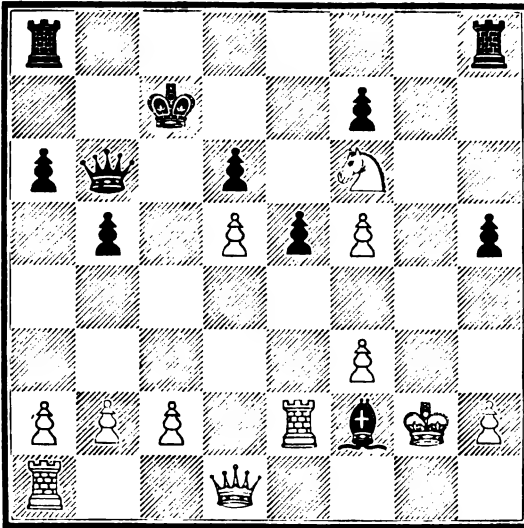
Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
18. e4 n. f5.	Lc8 n. f5.	22. Dh2—g2.	Dg4—h4.
19. g2—g4.	Sh7—g5.	23. Dg2—h2.	e5—e4.
20. Df3—g2.	Sg5 n. h3.	24. Sd3—e1.	La7—g1.
21. Dg2—h2.	Dh4 n. g4.		



25. Tf1 n. g1.	Sh3—f2 †	26. Kh1—g2.	Lf5—h3 † und gewinnt.
----------------	----------	-------------	-----------------------

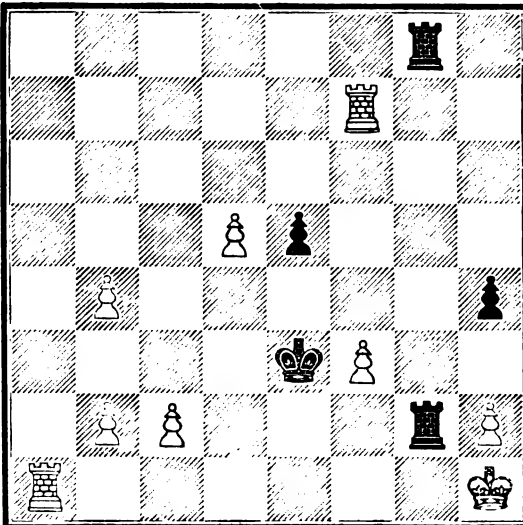
## Zweiundzwanzigste Partie.

v. d. Lasa.	Stirnsfeld.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. e2—e4.	c7—c5.	16. Se2—g3.	Ke8—d7.
2. d2—d4.	c5 n. d4.	17. Sc3—d5.	Le6 n. d5.
3. Lf1—c4.	e7—e6.	18. e4 n. d5.	Sc6—e7.
4. Dd1 n. d4.	Sb8—c6.	19. Sg3—h5.	f6—f5.
5. Dd4—d1.	Sg8—f6.	20. Sh5—f6 †	Kd7—c7.
6. f2—f3.	Lf8—c5.	21. Ld3 n. f5.	Se7 n. f5.
7. Sb1—c3.	a7—a6.	22. g4 n. f5.	h7—h5.
8. Sg1—c2.	b7—b5.	23. Th1—e1.	Lc5—f2.
9. Lc4—d3.	Dd8—b6.	24. Te1—c2.	Lf2—h4.
10. Lc1—f4.	Lc5—f2 †	Hier kann auch, wie folgt, gespielt werden:	
11. Ke1—f1.	Lf2—c5.		
12. g2—g4.	d7—d6.		
13. Kf1—g2.	e6—c5.		
14. Lf4—g5.	Lc8—c6.		
15. Lg5 n. f6.	g7 n. f6.	24. . . . .	Ta8—g8 †
		25. Sf6 n. g8.	Th8 n. g8 †
		26. Kg2—h3.	Tg8—g1.
		27. Dd1—d2.	Tg1 n. a1.
		28. Te2 n. f2.	Ta1—a2 und
		die Spiele stehen gleich.	



- |                |            |                 |            |
|----------------|------------|-----------------|------------|
| 25. Sf6—e4.    | Ta8—g8 †   | 34. Tc3—c6.     | h5—h4.     |
| 26. Kg2—h1.    | Tg8—g7.    | 35. Tc6 n. a6.  | Kd7—e7.    |
| 27. Dd1—d2.    | Th8—g8.    | 36. f5—f6 †     | Ke7 n. f6. |
| 28. Dd2—e3.    | Db6 n. e3. | 37. Ta6 n. d6 † | Kf6—f5.    |
| 29. Tc2 n. e3. | b5—b4.     | 38. Td6—h6.     | Kf5—f4.    |
| 30. a2—a3.     | Lh4—g5.    | 39. Th6—f6 †    | Kf4—e3.    |
| 31. Se4 n. g5. | Tg7 n. g5. | 40. Tf6 n. f7.  |            |
| 32. a3 n. b4.  | Tg5—g2.    |                 |            |
| 33. Te3—c3 †   | Kc7—d7.    |                 |            |

Ein Fehler, der zu Gunsten des Schwarzen entscheidet.



40. . . . .

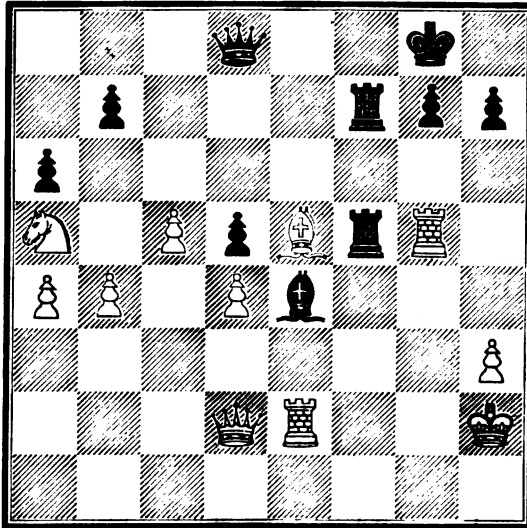
Ke3—f2 und gewinnt.

<i>Hampe.</i>	<i>Hamptg.</i>	<i>Weiss.</i>	<i>Schwarz.</i>
<i>Weiss.</i>	<i>Schwarz.</i>		
1. e2—c4.	c7—c5.	11. Sb1—d2.	Sc6—d4.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	12. h2—h3.	Lg4—h5.
3. Lf1—c4.	e7—e6.	13. c2—c3.	Sd4—e6.
4. 0—0.	a7—a6.	14. Lf4—g3.	Dd8—d7.
5. a2—a4.	d7—d5.	15. Dd1—c2.	Le7—d6.
6. e4 n. d5.	e6 n. d5.	16. Sf3—e5.	Ld6 n. e5.
7. Tf1—e1 †	Lf8—e7.	17. Te1 n. e5.	Lh5—g6.
8. Lc4—b3.	Sg8—f6.	18. f2—f4.	c5—c4.
9. d2—d3.	0—0.	19. f4—f5.	c4 n. b3.
10. Lc1—f4.	Lc8—g4.		Hier hätte Schwarz
		besser, wie folgt, gespielt:	



- [illegible]

Die Stellung ist jetzt sehr reich an Angriffen und Gegenangriffen.



Weiss.

Schwarz.

Durch Dd8 n. g5 hätte Schwarz das Spiel gewinnen können:

36. . . . . Dd8 n. g5.  
 37. Dd2 n. g5. Tf5 n. g5.  
 38. Le5—g3 (sonst folgt Tf7—f3 und das  
**Matt** wäre nicht mehr zu hindern).  
 38. . . . . Tf7—f3.  
 39. Te2—g2. Tf3—f1.  
 40. h3—h4. Tg5—g4.  
 41. Kh2—h3. h7—h5.  
 42. Sa5 n. b7. Le4 n. g2†  
 43. Kh3 n. g2. Tf1—b1.  
 44. c5—c6. Tb1—b3.  
 45. c6—c7. Tg4 n. g8†  
 46. Kg2—f2. Tg3—c3 und

gewinnt.

37. c5—c6. Tg5—h5.  
 38. c6 n. b7. Tf7 n. b7.  
 39. Sa5 n. b7. Dd8—c8.  
 40. Te2—e3. Dc8 n. b7.  
 41. Te3—c3. Db7—d7.

Weiss.

Schwarz.

42. Dd2—c1. h7—h6.  
 43. Tc3—g3. g7—g6.  
 44. Tg3—c3. Le4—f5.  
 45. Tc3—c7. Th5 n. h3†  
 46. Kh2—g1. Lf5—e4.  
 47. Tc7 n. d7. Th3—h1†  
 48. Kg1—f2. Th1 n. c1.  
 49. Td7—d6. Tc1—b1.  
 50. Td6 n. a6. Tb1 n. b4.  
 51. Ta6—a8† Kg8—f7.  
 52. a4—a5. g6—g5.  
 53. a5—a6. Tb4—a4.  
 54. a6—a7. Ta4—a6.  
 55. Le5—c7. h6—h5.  
 56. Lc7—b6. Ta6 n. b6.  
 57. Ta8—f8† Kf7 n. f8.  
 58. a7—a8 D† Kf8—f7.  
 59. Da8—a7† Kf7—f6.  
 60. Da7 n. b6† und gewinnt.

## Das französische Spiel.

### Erstes Spiel.

- | Weiss.   | Schwarz.               |
|--|------------------------|
| 1. e2—e4.  | e7—e6.                 |
| Eine sehr sichere  |                        |
| Vertheidigung, die dem Schwarzen Gelegenheit giebt, in den nächsten Zügen mit d7—d5 einen Bauer in's Centrum zu stellen, und den feindlichen Läufer von dem Felde c4 abzuhalten. |                        |
| 2. d2—d4.  |                        |
| Am besten. Weiss kann auch f2—f4, jedoch minder gut spielen. Siehe das zweite Spiel.   |                        |
| 2. . . . .   | d7—d5.                 |
| 3. e4 n. d5.   |                        |
| Am besten. Auf 3) e4—e5 bekommt Schwarz das bessere Spiel.   |                        |
| 3. e4—e5.  | c7—c5.                 |
| 4. Lf1—b5† oder a.   | Sb8—c6.                |
| 5. Lb5 n. c6.  |                        |
| (Weiss könnte auch hier c2—c3 spielen, jedoch ebenfalls ohne guten Erfolg.)  |                        |
| 5. . . . .   | b7 n. c6.              |
| 6. c2—c3.  | Dd8—b6.                |
| 7. Sg1—f3.   |                        |
| [Auch mit 7) f2—f4 würde Weiss in Nachtheil kommen.]   |                        |
| 7. . . . .   | Lc8—a6.                |
| 8. Sb1—d2.   | c5 n. d4.              |
| 9. c3 n. d4.   | c6—c5.                 |
| 10. Sd2—b3.  | c5 n. d4.              |
| 11. Sf3 n. d4.   | Lf8—b4†                |
| 12. Lc1—d2.  | Sg8—e7.                |
| 13. Sd4—e2.  | Se7—c6.                |
| 14. f2—f4.   | Db6—e3.                |
| 15. Sb3—c1.  | 0—0 und muss gewinnen. |
| a.   |                        |
| 4. c2—c3.  | Sb8—c6.                |
| 5. f2—f4.  | Db8—b6.                |
| (Dieser Zug der Dame ist in der französischen u. in der sicilischen Partie von der grössten Wichtigkeit, weil  |                        |

- | Weiss.  | Schwarz.                                     |
|---|--|
| die Dame auf b6 die Angriffe auf das Centrum kräftig unterstützt und gleichzeitig den Bauer b2 angreift.)   |  |
| 6. Sg1—f3.  | Lc8—d7.                                      |
| 7. Lf1—e2.  | Ta8—c8.                                      |
| 8. a2—a3.   | f7—f6.                                       |
| (Ein ebenfalls in diesem Spiel sehr wichtiger Zug zur Sprengung des feindlichen Centrums.)  |  |
| 9. b2—b4.   | c5 n. d4.                                    |
| 10. c8 n. d4.   | Lf8—e7.                                      |
| 11. 0—0.  | f6 n. e5.                                    |
| 12. f4 n. e5.   | Sc6 n. e5.                                   |
| 13. Sf3 n. e5.  | Tc8 n. c1.                                   |
| 14. Dd1 n. c1.  | Db6 n. d4†                                   |
| 15. Kg1—h1.   | Dd4 n. e5 und Schwarz hat das bessere Spiel. |
| 3. . . . .  | e6 n. d5.                                    |
| 4. c2—c4.   | Lf8—b4†                                      |
| Wenn Schwarz 4) d5 n. c4 spielt, so gelangen wir zu einer bereits im Damen-Gambit erörterten Stellung. Schwarz könnte jedoch das Spiel auch gut fortsetzen mit: |  |
| 4. . . . .  | Sg8—f6.                                      |
| 5. Sb1—c3.  | Lf8—e7.                                      |
| 6. Sg1—f3.  | 0—0.   |
| 7. Lf1—e2 und die Spiele sind ungefähr gleich.  |  |
| 5. Lc1—d2.  |  |
| Weniger vorthellhaft wäre die Deckung des Schachs mit dem Damen-Springer.   |  |
| 5. Sb1—c3.  | Sg8—f6.                                      |
| 6. Dd1—b3.  | Sb8—c6.                                      |
| 7. Sg1—f3.  | Lc8—e6.                                      |
| 8. Lc1—d2.  | 0—0.   |
| 9. a2—a3.   | d5 n. c4.                                    |
| 10. Lf1 n. c4.  | Le6 n. c4.                                   |
| 11. Db3 n. c4.  | Tf8—e8†                                      |
| 12. Ld2—e3.   | Lb4 n. c3†                                   |
| 13. b2 n. c3.   | Sf6—d5 und Schwarz hat das bessere Spiel.    |

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
5. . . . .	Dd8—e7 †	8. Sb1 n. d2.	Le6 n. d5 und
6. Dd1—e2.	Lc8—e6.	Schwarz hat ein	etwas besseres
7. c4 n. d5.	Lb4 n. d2 †	Spiel.	

## Zweites Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e6.	4. Sg1—f3.	c7—c5.
2. f2—f4.	d7—d5.	5. d2—d4.	Sb8—c6.
3. e4 n. d5.		6. c2—c3.	Sg8—f6.
Weniger zu empfehlen ist e4—e5.		7. Lc1—e3.	Dd8—b6.
3. e4—e5.	c7—c5.	8. Dd1—b3.	Sc6—a5.
4. Sg1—f3.	Sb8—c6.	9. Db3 n. b6.	
5. c2—c3.	f7—f6.	Weiss kann auch spielen:	
6. Lf1—d3.	Sg8—h6.	9. Lf1—b5 †	Lc8—d7.
7. Ld3—c2.	Dd8—b6.	10. Lb5 n. d7 †	Sf6 n. d7 und
8. d2—d8.	Sh6—f7.	Schwarz hat ein etwas besseres Spiel.	
9. Dd1—e2.	Db6—c7.	9. . . . .	a7 n. b6.
10. d3—d4.	Dc7—b6.	10. Lf1—b5 †	Lc8—d7.
11. De2—e3.	Lc8—d7 und	11. Lb5 n. d7 †	Ke8 n. d7 und
Schwarz hat das bessere Spiel.		die Spiele stehen ungefähr gleich.	
3. . . . .	e6 n. d5.		

## Gespielte Partien.

## Erste Partie.

Anderssen, Aling, Moritz.	Staunton, Ripping, Soden.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. e2—e4.	e7—e6.	Herren Löwenthal und Staunton von einander ab. Herr Staunton wundert sich darüber, dass ein Schachspieler von Anderssen's Scharfblick die Dame auf einen Platz stelle, der sie auf geraume Zeit aus dem Spiel entferne. Herr Löwenthal dagegen hält den Zug für den besten auf dem Brett, weil jetzt der Augenblick gekommen sei, in dem die Dame in's Spiel gebracht werden müsse, der ihr angewiesene Platz aber sehr vorthellhaft sei.	
2. d2—d4.	g7—g6.	9. . . . .	0—0.
Staunton bemerkt hier, dass seine Partei gegen Spieler, die in den gewöhnlichen Varianten der französischen Eröffnung so erfahren seien, mit Absicht eine weniger gebräuchliche Spielart angewandt habe.		10. f2—f4.	d6—d5.
3. Lc1—e3.	Lf8—g7.	11. e4—e5.	Ta8—b8.
4. Sb1—d2.	Sg8—e7.	Zur Deckung des Läufers, um später c7—c5 spielen zu können.	
5. Lf1—d3.	b7—b6.	12. Ta1—c1.	
6. Sg1—e2.	Lc8—b7.	In der Absicht, gelegentlich c3—c4 zu	
7. 0—0.	d7—d6.		
8. c2—c3.	Sb8—d7.		
9. Dd1—b8.			

Bei diesem Zuge weichen die Urtheile der



Weiss.

Schwarz.

ziehen, wodurch dem Thurm eine Linie geöffnet und der Dame die Bewegung nach der Königsseite erleichtert würde.

12. . . . . c7—c5.

13. Db3—a3. c5—c4.

14. Ld3—c2. a7—a6.

Nicht etwa zur Deckung des Thurmbauers, denn, wenn die Dame diesen nähme, so würde sie durch spätere Angriffe des Thurms und der leichten Figuren in's Gedränge kommen. Der Zug geschieht vielmehr, um die mögliche Absicht des Weissen, seinen Königsläufer gegen den feindlichen Damenspringer auszutauschen, zu vereiteln.

15. g2—g4. b6—b5.

16. Se2—g3. Tf8—e8.

Um dem Königsläufer einen Angriffspunkt zu eröffnen.

17. b2—b4.

Um der etwaigen Bewegung des Läufers nach f8 zuvorkommen.

17. . . . . c4 n. b3.

Die Stärke des schwar-

Weiss.

Schwarz.

zen Spiels, sagt Herr Löwenthal, bestand in der Stellung der Bauern auf der Seite der Königin; dadurch, dass der Bauer b4 en passant genommen werde, wird dieser Vortheil aufgegeben. Hätte Schwarz seinen Spiel eine andere Richtung gegeben, so würden die Bauern später auf dieser Seite von grosser Wirkung gewesen sein, und gegen den Angriff des Weissen ein Gegengewicht ausgeübt haben.

18. a2 n. b3. Tb8—c8.

19. Lc2—d3. Dd8—b6.

Hierdurch wird f4—f5 verhindert.

20. Da3—b2. f7—f6.

21. Tc1—e1. Db6—c6.

22. Sd2—b1. f6 n. e5.

23. f4 n. e5. Lg7 n. e5.

Mit diesem Zuge beginnt die Krisis der Partie. Schwarz giebt eine Figur für zwei Bauern und eine Verbesserung seiner eingegengten Stellung. Das Opfer ist geistreich und wohl begründet.



24. d4 n. e5.

Sd7 n. c5.

25. Ld3—c2.

Nach der Meinung des Herrn Löwenthal

der sicherste Zug, statt dessen konnte jedoch auch Te1—d1 geschehen. Es ist zu bemerken, dass der für Schwarz mögliche

Weiss.

Schwarz.

Weiss.

Schwarz.

Zug d5—d4 die Seele der augenblicklichen Combination ist, indem mit demselben nicht nur der Läufer e3 angegriffen, sondern auch je nach Umständen ein Matt auf g2 oder h1 drohen würde.

25. . . . . Te8—f8.

26. Le3—g5.

Ein Fehler, durch Herrn Kling verursacht, der aus Versehen den Läufer berührte. Offenbar geht jetzt die Qualität für Weiss verloren, und behält somit Schwarz einen Thurm und zwei Bauern gegen zwei

kleine Figuren nebst einer vorteilhaften Stellung. Dass der Springer e7 späterhin durch Läufer g5 nicht genommen werden kann, zeigt sich bald.

26. . . . . Se5—f3 †

27. Tf1 n. f3. Tf8 n. f3.

28. Lc2—d1.

Jetzt zeigt sich die Verrechnung des Zuges Le3—g5, denn geschähe 28) Lg5 n. e7, so folgt Dc6—b6 †, 29) Db6—f2, später Tf3 n. g3 und d5—d4, womit die schwarze Partie gewonnen wäre.



28. . . . . Dc6—c5 †

29. Kg1—g2. Tf3—f7.

30. Kg2—h3. Dc5—d6.

31. Db2—e2. Te8—c6.

32. De2—e3. Lb7—c8.

33. Kh3—g2. Te6—c7.

34. b3—b4. Se7—c6.

35. De3—d2.

Sg3—e4 drohend.

35. . . . . Te7—d7.

36. Ld1—b3. Sc6—e5.

Ein sehr guter Zug, der, wie die Folge zeigt, den Springer e5

keineswegs compromittirt, vielmehr denselben auf's Vortheilhafteste in's Spiel bringt.

37. Lg5—f4. Tf7 n. f4.

38. Dd2 n. f4. Se5—d3.

Dieser eben so feine, als entscheidende Zug ist der Schlüssel der vorangegangenen Combination.

39. Df4—e3. Sd3 n. e1.

40. De3 n. e1 † Td7—c7.

41. De1—e3. Kg8—g7.

42. Sb1—d2. e6—e5.

43. De3—g5. Dd6—e7.

44. Sg3—h5 † Kg7—h8.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
45. Sh5—f6.	Lc8—b7.	49. Dg5—h6.	Kf7—e8. Schwarz hätte hier
Die Herren Boden und Kipping empfohlen diesen Zug, ihr College jedoch zog Kh8—g7 vor.		ruhig den Springer nehmen können.	
46. Kg2—g1.	Tc7 n. c3.	50. Sh5—g7 †	Ke8—d7.
47. h2—h4.	Kh8—g7.	51. Dh6 n. h7.	Tc3—g3 †
48. Sf6—h5 †	Kg7—f7.	52. Kg1—f2.	Tg8 n. g4.
		53. Kf2—e2.	Tg4—g2 †
		Weiss giebt die Partie auf.	

## Zweite Partie.

Löwenthal, Cunningham.	Staunton, Barnes.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e6.	11. Dd2—f2.	Sb8—d7.
2. d2—d4.	d7—d5.	12. Sb1—d2.	c7—c5.
3. e4 n. d5.	e6 n. d5.	13. c2—c3.	Dd8—c7.
4. Sg1—f3.	Sg8—f6.	14. g2—g4.	Lh5—g6.
5. Lc1—e3.	Lf8—d6.	15. Ld3 n. g6.	h7 n. g6.
6. Lf1—d3.	0—0.	16. Ta1—c1.	
7. 0—0.	Lc8—e6.	Nur ein schwacher Zug; Weiss hätte mit Kg1—g2 den Angriff auf dem Flügel des Königs formiren müssen.	
8. Sf3—g5.	Le6—g4.	16. . . . .	Ta8—e8.
9. f2—f3.	Lg4—h5.	17. Tf1—e1.	
10. Dd1—d2.	b7—b6.		



17. . . . .	Te8 n. e3.	19. Te3—d3.
18. Te1 n. e3.	c5 n. d4.	Der einzige Zug; Te3—e1 durfte nicht





Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
48. f4 n. e5.	Te2 n. h2.	54. Sd3—e5.	b4—b3.
49. Td3 n. d4.	Th2—e2.	55. a2 n. b3.	Tg2 n. b2.
50. Sc5—d3.	g6—g5.	56. Se5—g6 †	Kf8—e8.
51. Kc1—d1.	Te2—g2.	57. Te4—c4.	Ke8—d8.
52. e5—e6.	Kh7—g7.	58. e6—e7 †.	Schwarz giebt die
53. Td4—e4.	Kg7—f8.	Partie auf.	

## Dritte Partie.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e6.	7. Lf1—c4.	Lf8—e7.
2. c2—c4.	d7—d5.	8. 0—0.	0—0.
3. e4 n. d5.	e6 n. d5.	9. d2—d4.	c7—c6.
4. c4 n. d5.	Dd8 n. d5.	10. Sf3—e5.	Sb8—d7.
5. Sb1—c3.	Dd5—a5.	11. Se5 n. f7.	Tf8 n. f7.
6. Sg1—f3.	Sg8—f6.		

Das Opfer ist an dieser Stelle nicht gerechtfertigt, wie die folgenden Combinationen zeigen.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
12. Dd1—b3.	Da5—h5. Am besten.	18. f2—f3.	Sd5 n. c3.
13. Lc1—f4.	Sd7—b6.	19. b2 n. c3.	Sf6—d5.
14. Lc4 n. f7 †	Dh5 n. f7.	20. Tf1—c1.	Le7—a3.
15. Db3 n. f7 †	Kg8 n. f7.	21. Tc1—b1.	Sd5 n. c3.
16. Lf4—e5.	Sb6—d5.	22. Tb1—b3.	Sc3—b5.
17. h2—h3.	h7—h5.	23. g2—g4.	Lc8—e6.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
24. Tb3—e3.	Le6—d5.	29. Te3—e2.	Sc4—b6.
25. Ta1—d1.	a7—a5.	30. Te2—e5.	Sb6 n. a4.
26. Td1—d3.	La3—f8.	31. Te5 n. h5.	b7—b5.
27. a2—a4.	Sb5—d6.	Aufgegeben.	
28. Le5—g3.	Sd6—c4.		

## Vierte Partie.

Paulsen.	Kolisch.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. e2—e4.	e7—e6.	16. d4 n. e5.	Se7—g6.
2. d2—d4.	d7—d5	17. Dd1—a4.	Sg6 n. e5.
3. Sb1—c3.	d5 n. e4.	18. Ld3—e4.	b7—b6.
4. Sc3 n. e4.	Sg8—f6.	19. Tb1—b3.	a7—a5.
5. Se4 n. f6.	Dd8 n. f6.	20. c4—c5.	Ld7—c8.
6. Lf1—d3.	Lf8—d6.	21. Lc1—b2.	f7—f6.
7. Sg1—f3.	h7—h6.	22. Lb2—c3.	
8. 0—0.	Sb8—c6.	In der Absicht, bei günstiger Gelegenheit den Läufer auf a5 im Interesse des Angriffs zu opfern.	
9. c2—c3.	Lc8—d7.	22. . . . .	Lc8—b7.
10. Tf1—e1.	0—0—0.	23. Le4 n. b7.	Kb8 n. b7.
11. b2—b4.	g7—g5.	24. c5—c6 †	Kb7—a7.
12. b4—b5.	Sc6—e7.		
13. Sf3—e5.	Kc8—b8.		
14. c3—c4.	Df6—g7.		
15. Ta1—b1.	Ld6 n. e5.		

Das schwarze Spiel  
ist jetzt nicht mehr zu halten.





Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
25. Lc3 n. a5.	Td8—a8.	28. Te1 n. e5.	f6 n. e5.
26. La5 n. b6†	Ka7—b8.	29. b5—b6.	Ta8—a6.
winnt Weiss mit Da4—d4†.	Auf Ka7 n. b6 ge-	30. b6 n. c7†	Kb8—a8.
27. Lb6—a5.	g5—g4.	31. Da4—b5.	
Se5—f3† zu spielen.	Schwarz beabsichtigt	Aufgegeben.	

## Fünfte Partie.

Anderßen.	Staunton.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. e2—e4.	e7—e6.	6. c3 n. d4.	Dd8—b6.
2. d2—d4.	g7—g6.	7. Sg1—e2.	Db6 n. b2.
3. Lf1—d3.	Lf8—g7.	Es ist für Schwarz	
4. Lc1—e3.	c7—c5.	unvorthailhaft, diesen Bauer zu nehmen, in-	
5. c2—c3.	c5 n. d4.	dem die Dame aus dem Spiel entfernt wird,	
		und, um in dies zurückzukehren, mehrere	
		Züge verlieren muss.	



8. Sb1—c3.	Db2—b6.	16. f4 n. e5.	f6 n. e5.
9. Ta1—c1.	Sb8—a6.	17. Dd1—a4.	Lc8—d7.
10. Sc3—b5.	Lg7—f8.	18. Lc3—b4.	Sg8—h6.
11. 0—0.	d7—d6.	19. Kg1—h1.	Sh6—f7.
12. d4—d5.	Db6—a5.	20. Da4—a3.	Sa6—c5.
13. Le3—d4.	e6—e5.	21. Sb5 n. d6†	Lf8 n. d6.
14. Ld4—c3.	Da5—d8.	22. Lb4 n. c5.	Ld6 n. c5.
15. f2—f4.	f7—f6.	23. Da3 n. c5.	Dd8—e7.

Weiss.  
 24. Dc5—c7.  
 25. Dc7—a5.  
 26. Tc1—c7.  
 27. Tf1—c1.

Schwarz.  
 Sf7—d6.  
 h7—h5.  
 Th8—f8.  
 a7—a6.

Weiss.  
 28. Se2—d4.

Dieses Opfer des Springers entscheidet für Weiss. Wird der Springer genommen, so gewinnt Weiss durch das Vorrücken des e-Bauers.

Schwarz.



28. . . . . .  
 29. Sd4—e6.  
 30. Tc1 n. c7.  
 31. Da5—b6.  
 32. h2—h3.  
 33. Db6—b2.  
 34. Ld3 n. b5.  
 35. Db2 n. e5.  
 36. Tc7 n. b7.

Ta8—c8.  
 Tc8 n. c7.  
 Tf8—f7.  
 Tf7—f6.  
 g6—g5.  
 Sd6—b5.  
 a6 n. b5.  
 h5—h4.  
 Tf7—f1 †

37. Kh1—h2.  
 38. Tb7—b8 †  
 39. d5—d6 †  
 40. Tb8—f8 †  
 41. Tf8 n. f6 †  
 42. De5 n. g5 †  
 43. Dg5—g7 †  
 44. Dg7—e7.

De7—f6.  
 Ke8—e7.  
 Ke7—f7.  
 Kf7—g6.  
 Tf1 n. f6.  
 Kg6—f7.  
 Kf7 n. e6.  
 Schachmatt.

### Sechste Partie.

Mac Donnell.

de la Bourdonnais.

Weiss.  
 1. e2—e4.  
 2. f2—f4.  
 3. Sg1—f3.  
 4. c2—c3.  
 5. e4—e5.  
 6. Sb1—a3.  
 7. Sa3—c2.

Schwarz.  
 e7—e6.  
 c7—c5.  
 Sb8—c6.  
 d7—d5.  
 f7—f6.  
 Sg8—h6.  
 Dd8—b6.

Weiss.  
 8. d2—d4.  
 9. Sc2—e3.  
 10. c3 n. d4.  
 11. Ke1—f2.  
 12. Kf2—g3.  
 13. f4 n. e5.  
 14. Kg3—h3.  
 15. g2—g4.

Schwarz.  
 Lc8—d7.  
 c5 n. d4.  
 Lf8—b4 †  
 0—0.  
 f6 n. e5.  
 Ld7—e8.  
 Le8—h5.  
 Lh5—g6.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
16. Lf1—g2.	Lg6—e4.	22. Dd1 n. g4.	Ta8—f8.
17. g4—g5.	Sh6—f5.	23. Ta1—g1.	Lb4—d6.
18. Se3 n. f5.	Tf8 n. f5.	24. Le8—c1.	Tf5—f3†
19. Lc1—e3.	Le4 n. f3.	25. Kh8—h4.	Tf8—f4 und
20. Lg2 n. f3.	Sc6 n. e5.		gewinnt.
21. Lf3—g4.	Se5 n. g4.		

## Siebente Partie.

London.	Paris.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.	13. c3 n. d4.	c6—c5.
1. e2—e4.	e7—e6.	14. De2—d3.	Dd8—b6.
2. d2—d4.	d7—d5.	15. 0—0.	Lc8—a6.
3. e4 n. d5.	e6 n. d5.	16. Dd3—b3.	Db6 n. b3.
4. Sg1—f3.	Sg8—f6.	17. a2 n. b3.	La6 n. f1.
5. Lf1—d3.	c7—c5.	18. Kg1 n. f1.	Sf6—g4.
6. Dd1—e2†		19. d4 n. c5.	Sg4 n. e3†
Dieses Schachbieten, sowie die folgenden Combinations des Weissen sind mangelhaft.		20. f2 n. e3.	Te8 n. e3.
6. . . . .	Lf8—e7.	21. Sb1—d2.	Ta8—e8.
7. d4 n. c5.	0—0.	22. b3—b4.	Te3—d3.
8. Lc1—e3.	Tf8—e8.	23. Ta1 n. a7.	Td3 n. d2.
9. Ld3—b5.	Sb8—c6.	24. b4—b5.	Td2 n. b2.
10. Sf3—d4.	Le7 n. c5.	25. b5—b6.	d5—d4.
11. Lb5 n. c6.	b7 n. c6.	26. b6—b7.	d4—d3.
12. c2—c3.	Lc5 n. d4.	27. Ta7—a8.	Kg8—f8 und
			gewinnt.

## Achte Partie.

Café de la Rég.	Cercle d'Échecs.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.	13. Sg1—f3.	Lc8—g4.
1. e2—e4.	e7—e6.	14. Sf3—d2.	0—0.
2. d2—d4.	d7—d5.	15. Lf1—e2.	Lg4—f5.
3. e4 n. d5.	e6 n. d5.	16. 0—0.	Sf6—g4.
4. c2—c4.	c7—c6.	17. Le2 n. g4.	Lf5 n. g4.
5. Sb1—c3.	Lf8—d6.	18. h2—h3.	Dd8—h4.
6. c4—c5.	Ld6—c7.	19. Da1—e1.	Lg4—f5.
7. Lc1—e3.	b7—b6.	20. f2—f4.	Dh4 n. e1.
8. b2—b4.	a7—a5.	21. Tf1 n. e1.	Tf8—e8.
9. a2—a3.	a5 n. b4.	22. Kg1—f1.	h7—h5.
10. a3 n. b4.	Ta8 n. a1.	23. Kf2—f3.	h5—h4.
11. Dd1 n. a1.	b6 n. c5.	24. Te1—a1.	Lf5—d3.
12. b4 n. c5.	Sg8—f6.		



Von dieser Stellung aus wurde das Spiel von den einzelnen Mitgliedern der consultirenden Parteien, wie folgt, zu Ende gespielt.

## I

Paulier. Weiss.	Harwig. Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
25. Le3—f2.	Lc7—d8.	29. Kg4—h5.	Ke8—f7.
26. Ta1—e1.	Kg8—f8.	30. Lf2 n. h4. Ein Versehen.	g7—g6 †
27. Te1 n. e8 †	Kf8 n. e8.	31. Kh5—h6.	Ld8 n. h4.
28. Kf3—g4.	f7—f5 †	Aufgegeben.	

## II

Riesericht. Weiss.	Valkermet. Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
25. Kf3—f2.	Sb8—a6.	37. h4 n. g5.	Ld8 n. g5.
26. Ta1—a4.	Lc7—d8.	38. Sc3—d1.	Kg6—h6.
27. Sd2—f3.	f7—f6.	39. Tg4—d4.	Lg5 n. e3 †
28. Sf3 n. h4.	g7—g5.	40. Sd1 n. e3.	Tf5—f2 †
29. Sh4—f5.	Sa6 n. c5.	41. Kd2—c3.	Lc4—b5.
30. Sf5—h6 †	Kg8—g7.	42. g2—g3.	Tf2—f3.
31. d4 n. c5.	Kg7 n. h6.	43. Td4—h4 †	Kh6—g5.
32. f4 n. g5 †	f6 n. g5.	44. Th4—g4 †	Kg5—f6.
33. h3—h4.	Kh6—g6.	45. Kc3—d4.	Lb5—f1.
34. Ta4—g4.	Te8—f8 †	46. Tg4—f4.	Tf3 n. f4.
35. Kf2—e1.	Tf8—f5.	47. g3 n. f4.	Lf1—e2.
36. Ke1—d2.	Ld8—c4.	48. Se3—c2.	Kf6—f5.
		49. Kd4—e3.	Le2—b5.

	Weiss.	Schwarz.		Weiss.	Schwarz.
50.	Sc2—d4 †	Kf5—f6.	53.	f4—f5 †	Ke6—d6.
51.	Sd4 n. b5.	c6 n. b5.	54.	f5—f6.	Aufgegeben.
52.	c5—c6.	Kf6—e6.			

## III.

Gr. Vignum.	Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.	
25.	Ta1—a7.	Sb8—a6.	35.	Lf2 n. d4.	Sc2 n. d4.
26.	Le3—f2.	Lc7—d8.	36.	Sa5 n. c4.	d5 n. c4.
27.	Kf3—g4.	f7—f5 †	37.	Kg3—h4.	Te6—h6 †
28.	Kg4—f3.	Ld8—f6.	38.	Kh4—g3.	Th6—g6 †
29.	Sd2—b3.	Sa6—b4.	39.	Kg3—f2.	Sd4—b3.
30.	Ta7—b7.	Sb4—c2.	40.	Sc3—d5.	Kg8—f7.
31.	Tb7—b6.	Te8—e6.	41.	Tb6—b7 †.	Kf7—e8.
32.	g2—g3.	h4 n. g3.	42.	Sd5—e3.	Sb3 n. c5.
33.	Kf3 n. g3.	Ld3—c4.	43.	Tb7—b4.	Sc5—d3 †
34.	Sb3—a5.	Lf6 n. d4.	Aufgegeben.		

## IV.

Aling.		de la Roche.		Weiss.		Schwarz.	
Weiss.		Schwarz.		33.	Lh6—g5 †	Ke7—e6.	
25.	Ta1—a3.	Ld3—a6.	34.	Ta8—a7.	Sb8—a6.		
26.	Kf3—f2.	Lc7—d8.	35.	Lg5 n. h4.	Sa6—b4.		
27.	Sd2—f3.	Ld8—f6.	36.	Sa4—b6.	Sb4—c2.		
28.	Sf3—e5.	Lf6 n. e5.	37.	Sb6—a8.	Te8—f8.		
29.	f4 n. e5.	La6—c4.	38.	g2—g4.	f7—f5.		
30.	Ta3—a8.	g7—g6.	39.	Sa8—c7 †	Ke6—d7.		
31.	Sc3—a4.	Kg8—f8.	40.	Sc7 n. d5 †	Kd7—e6.		
32.	Le8—h6 †	Kf8—e7.	41.	Sd5—f4.	Matt.		

## Neunte Partie.

Anderßen.		Harrnig.		Weiss.		Schwarz.	
Weiss.		Schwarz.					
1.	e2—e4.	e7—e6.		10.	b2—b3.	Le7—b4.	
2.	d2—d4.	d7—d5.		11.	Lc1—b2.	Lb4 n. c3.	
3.	e4 n. d5.	e6 n. d5.		12.	Lb2 n. c3.	Sf6—e4.	
4.	c2—c4.	Sg8—f6.		13.	Ta1—c1.	Ta8—c8.	
5.	Lf1—e2.	Sb8—c6.		14.	Lc3—a1.	Sc6—e7.	
6.	Sg1—f3.	Lf8—e7.		15.	c4 n. d5.	Le6 n. d5.	
7.	0—0.	0—0.		16.	Le2—a6.	Tc8—b8.	
8.	h2—h3.	b7—b6.		17.	Tf1—e1.	Se7—g6.	
9.	Sb1—c3.	Lc8—e6.		18.	Sf8—d2.	Se4 n. d2.	
				19.	Dd1 n. d2.	b6—b5.	

Weiss.

20. a2—a4.

Um den Läufer zu retten, dem der Rückzug abgeschnitten ist.

20. . . . .

21. b3 n. a4.

22. La6—f1.

Schwarz.

b5 n. a4.

Sg6—h4.

Tb8—b6.

Schwarz nimmt die Gelegenheit, diesen Thurm zum Angriff in's Spiel zu bringen, geschickt wahr.

23. Tc1—c3.

Tb6—g6.

24. Tc3—g3.

Tg6 n. g3.

25. f2 n. g3.

Sh4—f5.

Weiss.

26. Lf1—d3.

27. Dd2—a5.

Schwarz.

Sf5 n. g3.

Diese Combination ist für Schwarz ungünstig, indem die Dame gegen einen geringen Bauergewinn zu weit aus dem Spiel entfernt wird.

27. . . . .

c7—c6.

28. Da5 n. a7.

Dd8—g5.

29. Da7—e7.

Dg5—d2.

30. Ld3 n. h7†

Kg8—h8.

Wenn Schwarz diesen Bauer nehmen würde, so folgt De7—h4† — n. g3 mit gutem Spiel.



Weiss.

31. Te1—e4.

32. Lh7 n. e4.

33. Kg1—h2.

34. Kh2—g1.

35. De7—g5.

36. Dg5—h5†

37. Dh5 n. h7†

38. Kg1 n. f1.

39. La1—c3.

40. Kf1—e2.

Schwarz.

Ld5 n. e4.

Dd2—e1†

Sg3—f1†

Tf8—g8.

De1 n. e4.

De4—h7.

Kh8 n. h7.

Tg8—a8.

Ta8 n. a4.

Kh7—g6.

Weiss.

41. g2—g3.

42. Ke2—d3.

43. Lc3—d2.

44. Ld2—c3.

45. Kd3—c4.

46. Kc4—b4.

47. Kb4—c5.

48. h3—h4.

49. g3 n. h4.

50. Lc3—e1.

Schwarz.

Kg6—f5.

g7—g6.

Ta4—a3†

g6—g5.

Kf5—e4.

Ta8—a8.

Ke4—f3.

g5 n. h4.

Kf3—g4.

Ta8—e8.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
51. Le1—a5.	Te8—e6.	54. Kc5 n. c6.	f4—f3.
52. La5—c7.	f7—f5.	55. d4—d5.	Te6 n. d6† und
53. Lc7—d6.	f5—f4.		gewinnt.

## Zehnte Partie.

Morph.		Königthel.		Weiss.		Schwarz.	
Weiss.		Schwarz.					
1.	c2—e4.	e7—e6.		15.	Te3—e2.	Te8 n. e2.	
2.	d2—d4.	d7—d5.		16.	Sc3 n. e2.	Lf4—d6.	
3.	e4 n. d5.	e6 n. d5.		17.	Lf5 n. d7.	Sf6 n. d7.	
4.	Sg1—f3.	Sg8—f6.		18.	Se2—g3.		
5.	Lf1—d3.	Lf8—d6.		Hiermit nimmt der weisse Springer eine sehr vortheilhafte Stellung ein.			
6.	0—0.	0—0.		18.	. . . . .	Tf8—e8.	
7.	Sb1—c3.	c7—c6.		19.	Sg3—f5.	Sd7—f8.	
8.	Lc1—g5.	h7—h6.		20.	Lh4—g3.	Ld6 n. g3.	
9.	Lg5—h4.	Lc8—g4.		21.	f2 n. g3.	Te8—e4.	
10.	h2—h3.	Lg4 n. f3.		22.	c2—c3.	Sf8—h7.	
11.	Dd1 n. f3.	Sb8—d7.		23.	h3—h4.	h6—h5.	
12.	Ld3—f5.	Dd8—c7.		24.	c3—c4.	Sh7—f6.	
13.	Ta1—e1.	Ta8—e8.		Ein Fehler, in der			
14.	Te1—e3.	Ld7—f4.		überdies schon sehr ungünstigen Stellung.			



25. Sf5 n. g7.	Sf6—g4.	27. Sh5—f6.	Sg4 n. f6.
26. Sg7 n. h5.	Te4 n. d4.	28. Df3 n. f6.	Td4 n. c4.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
29. Tf1—f5.	Tc4—g4.	32. Df6—e5.	Df8—g7.
30. Tf5—e5.	Dc7—c8.	33. Te7—e8†	Kg8—h7.
31. Te5—e7.	Dc8—f8.	34. De5—h5† und gewinnt.	

**Elfte Partie.**

Morphy. Weiss.	Löwenthal. Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e6.	14. Sc3—e2.	Db2—a3.
2. d2—d4.	d7—d5.	15. Se2—f4.	Da8—e7.
3. e4 n. d5.	e6 n. d5.	16. Ta1—b1.	0—0—0.
4. Sg1—f3.	Sg8—f6.	Diese Rochade ist sehr gewagt, und führt in wenigen Zügen zum Verlust des Spiels.	
5. Lf1—d3.	Lc8—e6.	17. Ld3—e2.	Sd7—b6.
6. 0—0.	Lf8—d6.	18. De3—b3.	Td8—d7.
7. Sb1—c3.	c7—c6.	19. Sf4—d3.	Sb6—c4.
8. Sf3—e5.	Dd8—b6.	20. Sd3—c5.	Td7—c7.
9. Lc1—e3.	Sb8—d7.	21. Db3—a4.	b7—b6.
10. f2—f4.	Ld6 n. e5.	22. Le2 n. c4.	b6 n. c5.
11. f4 n. e5.	Sf6—g4.	23. Lc4—a6†	Kc8—d7.
12. Dd1—d2.	Sg4 n. e3.	24. La6—b7 und gewinnt.	
13. Dd2 n. e3.	Db6 n. b2.		

**Zwölfte Partie.**

v. d. Lasa. Weiss.	Löwenthal. Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e6.	3. e4 n. f5.	e6 n. f5.
2. c2—c4.	f7—f5.	4. d2—d4.	Sg8—f6.
		5. Sg1—f3.	Lf8—b4†

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
6. Sb1—c3.	d7—d6.	18. Dc3 n. f6.	Tf8 n. f6.
7. Lf1—e2.	0—0.	19. Ld3—c2.	Ta8—f8.
8. 0—0.	c7—c5.	20. Kg1—h2.	g7—g5.
9. Dd1—b3.	Sb8—c6.	21. Ld2—c3.	Tf6—f7.
10. d4—d5.	Sc6—e7.	22. b2—b4.	g5—g4.
11. Le2—d3.	Lb4 n. c3.	23. Sf3—h4.	Tf8—b8.
12. Db3 n. c3.	Se7—g6.	24. b4—b5.	Sh5—g7.
13. a2—a4.	h7—h6.	25. h3 n. g4.	f5 n. g4.
14. h2—h3.	Lc8—d7.	26. Sh4—g6.	Tc8—e8.
15. a4—a5.	Sf6—h5.	27. Tel n. e8†	Sg7 n. e8.
16. Tf1—e1.	Dd8—f6.	28. Ta1—e1.	Sf4—h3.
17. Lc1—d2.	Sg6—f4.		



29. f2—f3.	g4 n. f3.	31. Se7—g6†	Kf8—g8.
30. Sg6—e7†	Kg8—f8.	Als unentschieden abgebrochen.	

## Dreizehnte Partie.

Cassini.	Bukit.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. e2—e4.	e7—e6.	6. 0—0.	0—0.
2. d2—d4.	d7—d5.	7. h2—h3.	Sb8—c6.
3. e4 n. d5.	e6 n. d5.	8. c2—c4.	d5 n. c4.
4. Sg1—f3.	Sg8—f6.	9. Ld3 n. c4.	Lc8—f5.
5. Lf1—d3.	Lf8—d6.	10. Lc1—g5.	h7—h6.
		11. Lg5—h4.	g7—g5.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
20. f4—f5.	g6 n. f5.	32. Ld2—h6.	Tf8 n. f1 †
21. Sh4 n. f5.	Sc6—b8.	33. Te1 n. f1.	Tb8—b7.
22. Ta1—e1.	Ld7—c6.	Auf Tb8—b3 be-	
23. Se2—c1.	Sb8—d7.	kommt Weiss ein gutes Spiel mit:	
24. Sc1—d3.	b7—b5.	34. Tf1—f7.	Tb3 n. e3.
25. b2—b3.	b5 n. c4.	35. Tf7 n. d7.	Ka7—b8.
26. b3 n. c4.	Kc8—b8.	36. d5—d6.	
27. h2—h3.	Kb8—a7.	34. Tf1—f7.	e5—e4.
28. g3—g4.	Te8—b8.	35. Tf7 n. d7.	e4 n. d3.
29. Sf5—e7.	Lc6—a8.	36. Kg1—f2.	Lc7—a5.
30. Se7—d5.	La8 n. d5.	37. Td7 n. b7 †	Ka7 n. b7.
	Es droht Tf1—f7.	38. Lh6—f8.	
31. e4 n. d5.	Th8—f8.	Das schwarze Spiel ist jetzt verloren.	



38. . . . .	Kb7—b6.	46. Ld8—f6.	a6—a5.
39. g4—g5.	La5—d2.	47. g6—g7.	Lh6 n. g7.
40. h3—h4.	Ld2—c1.	48. Lf6 n. g7.	d3—d2.
41. Lf8—e7.	Lc1 n. a3.	49. Kf2—e2.	a5—a4.
42. Le7—d8 †	Kb6—b7.	50. Ke2 n. d2.	a4—a3.
43. h4—h5.	La3—c1.	51. Kd2—c2.	d4—d3 †
44. g5—g6.	h7 n. g6.	52. Kc2 n. d3 und gewinnt.	
45. h5 n. g6.	Lc1—h6.		

**Das Fianchetto.****Erstes Spiel.**

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	<b>b7—b6.</b>	8. Sb1—c3.	Sg8—e7.
Die Art der Verthei-		9. Dd1—e2.	0—0.
digung, das Fianchetto genannt, beabsichtigt		10. 0—0—0.	f7—f5.
den Damenläufer auf b7 eine vortheilhafte		11. Sf3—g5.	f5 n. e4.
Angriffsstellung zu geben. Weiss bekommt		12. Ld3 n. e4.	Lb7 n. e4.
jedoch nach diesem Zuge eine vortheilhafte		13. Sc3 n. e4 und hat das bessere Spiel.	
Entwicklung, und es zählt das Fianchetto		oder:	
deswegen nicht zu den üblichen Spielarten.		3. . . . .	f7—f5.
2. d2—d4. Am besten. Lc8—b7.		4. e4 n. f5.	
3. Lf1—d3.	e7—e6.	[Weiss kann sein Spiel auch vortheilhaft	
Schwarz kann jetzt		mit 4) f2—f3 fortsetzen.]	
auch auf zwei andere Arten das Spiel fort-		4. . . . .	Lb7 n. g2.
setzen, nämlich mit 3) g7—g6, um den Kö-		5. Dd1—h5†	g7—g6.
nigs-Läufer demnächst nach g7 zu führen,		6. f5 n. g6.	Lf8—g7.
oder auch f7—f5. Zuvörderst:		[Auf 6) Sg8—f6, setzt	
3. . . . .	g7—g6.	Weiss in zwei Zügen Matt.]	
4. f2—f4.	Lf8—g7.	7. g6 n. h7†	Ke8—f8.
5. Sg1—f3.	d7—d6.	8. h7 n. g8†	Kf8 n. g8.
(Wenn Schwarz hier		9. Dh5—g4.	Lg2 n. h1.
e7—e6 spielt, so gestaltet sich das Spiel,		10. h2—h4.	e7—e6.
wie folgt:		11. h4—h5 und Weiss hat das bessere	Spiel.
5. . . . .	e7—e6.	4. f2—f4.	d7—d5.
6. c2—c3.	c7—c5.	Auf 4) f7—f5 ant-	
7. Lc1—e3.	d7—d6.	wortet Weiss 5) Dd1—e2 mit gutem Spiel.	
8. Sb1—d2.	Sg8—e7.	5. e4—e5.	c7—c5.
9. 0—0 und hat ein gutes Spiel.)		6. c2—c3.	Sg8—h6.
6. Lc1—e3.	Sb8—d7.	Die Spiele stehen ungefähr gleich.	
7. c2—c4.	e7—e6.		

**Gespielte Partien.****Erste Partie.**

Morphy.	Owen.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. e2—e4.	b7—b6.	7. Sb1—d2.	c5 n. d4.
2. d2—d4.	Lc8—b7.	8. c3 n. d4.	Lf8—b4.
3. Lf1—d3.	e7—e6.	9. 0—0.	Lb4 n. d2.
4. Sg1—h3.	c7—c5.	10. Dd1 n. d2.	Sc6—e7.
5. c2—c3.	Sb8—c6.	11. f2—f3.	Se7—g6.
6. Lc1—e3.	Sg8—f6.	12. Ta1—c1.	0—0.
		13. Le3—g5.	h7—h6.



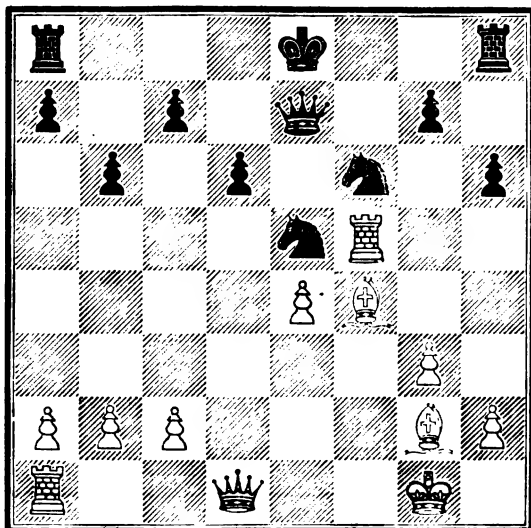
Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
14. Lg5 n. f6.	Dd8 n. f6.	18. . . . .	Sg6—e7.
15. e4—e5.	Df6—h4.	Hier wäre vielleicht	
16. Ld3—b5.	Tf8—d8.	Td8—e8, und demnächst Dh4—d8 stärker	
17. Tc1—c7.		gewesen.	
Dieser Zug ist nicht richtig, wie sich bald			
zeigt.			
17. . . . .	Lb7—c6.	19. Sh3—f4.	Dh4—g5.
18. Lb5—e2.		20. Tf1—d1.	Td8—f8.
		21. Dd2—c1.	Se7—f5.
Wenn der Läufer den Läufer nimmt, so		22. g2—g4.	Sf5—h4.
folgt d7 n. c6 mit Vortheil.			



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
Besser wäre Sf5 n. d4	vielleicht gewesen,	28. Td1—g1.	Tc8—c7.
es würde folgen:		29. Sf4—e2.	f7—f5.
22. . . . .	Sf5 n. d4.	Der entscheidende Fehler.	
23. Td1 n. d4.	Dg5 n. e5.	30. g4 n. f5.	Dg5 n. f5.
24. Td4 n. d7.	Lc6 n. d7.	31. De4 n. f5.	e6 n. f5.
25. Tc7 n. d7.	g7—g5 u. s. w.	32. Se2—f4.	Tc7—c6.
23. Kg1—f2.	Dg5—d8.	33. d4—d5.	Tc6—c5.
24. Tc7 n. c6.	d7 n. c6.	34. Sf4 n. g6.	Sh4 n. g6.
25. Dc1 n. c6.	Ta8—c8.	35. Tg1 n. g6† und gewinnt.	
26. Dc6—e4.	Dd8—g5.		
27. Le2—d3.	g7—g6.		

## Zweite Partie.

Schwarz.	Weiss.	Schwarz.	Weiss.
1. e2—e4.	b7—b6.	8. Se2 n. c3.	f5 n. e4.
2. g2—g3.	Lc8—b7.	9. Sc3 n. e4.	Lb7 n. e4.
3. Lf1—g2.	f7—f5.	10. d3 n. e4.	h7—h6.
4. Sb1—c3.	Sg8—f6.	11. f2—f4.	Sb8—c6.
5. d2—d3.	e7—e5.	12. f4 n. e5.	Sc6 n. e5.
6. Sg1—e2.	Lf8—b4.	13. Tf1—f5.	d7—d6.
7. 0—0.	Lb4 n. c3.	14. Lc1—f4.	Dd8—e7.



Falsch wäre g7—g6, wegen

15. Lf4 n. e5.	g6 n. f5.
16. Le5 n. f6.	Dd8 n. f6.
17. e4—e5 n. s. w.	
15. Dd1—d4.	Sf6—d7.
16. Lf4 n. e5.	Sd7 n. e5.
17. a2—a4.	g7—g6.
18. Tf5—f2.	Th8—f8.
19. a4—a5.	Tf8 n. f2.
20. Dd4 n. f2.	b6—b5.
21. Df2—e3.	g6—g5.
22. De3—b3.	a7—a6.
23. Db3—g8†	De7—f8.
24. Dg8—e6†	Df8—e7.

Auf Ke8—d8 folgt  
Ta1—f1.

25. Dc6 n. h6.	0—0—0.
26. b2—b3.	Kc8—b8.
27. Ta1—f1.	Se5—g4.
28. Dh6—g6.	De7—e5.
29. Dg6—f5.	De5—d4†
30. Kg1—h1.	Sg4—e8.
31. Df5—f2.	Td8—h8.
32. h2—h3.	Dd4—c3.
33. Df2—f6.	Dc3 n. f6.
34. Tf1 n. f6.	Se3 n. c2.
35. e4—e5.	Sc2—e3.
36. e5 n. d6.	c7—c5.
37. d6—d7.	Kd8—c7.
38. Tf6—c6†	Kc7 n. d7.
39. Tc6 n. c5.	g5—g4.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
40. h3—h4.	Kd7—d6.	46. Ta7—d7 †	
41. Tc5—c6 †	Kd6—e5.	Wenn der Thurm einen andern Zug macht. so geschieht Se3—d5.	
42. Tc6 n. a6.	Th8—d8.	46. . . . .	Kd6 n. d7.
43. Ta6—a7.	Td8—d1 †	47. a6—a7.	Te1—a1.
44. Kh1—h2.	Td1—e1.	48. a7—a8.	Ta1 n. a8.
	Auf Td1—d2 folgt Ta7—e7 †.	49. Lg2 n. a8.	Se3—f5.
45. a5—a6.	Ke5—d6.		



Besser ist hier Kd7—d6, geschieht dann	50. La8—e4.	Sf5—h6.	
50. La8—e4, so kann folgen:	51. b3—b4.	Kd7—d6.	
	Kd6—e5.	52. Le4—d3.	Kd6—c6.
51. h4—h5.	Se3—f5.	53. Kh2—g2 und gewinnt.	
52. Le4—d3.	Sf5—d4 u. s. w.		

## Dritte Partie.

Keppe, Schmorl, Schurig.	Bergang, Saalbach, Schmitt.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.	8. 0—0.	0—0.
1. b2—b3.	e7—e6.	9. c2—c4.	Sf6—h5.
2. Lc1—b2.	d7—d5.	10. Sb1—c3.	Sh5—f4.
3. e2—e3.	c7—c5.	11. Tf1—e1.	Lc8—d7.
4. d2—d4.	c5 n. d4.	12. Ld3—f1.	Sc6—e7.
5. e3 n. d4.	Sg8—f6.	13. g2—g3.	Sf4—g6.
6. Lf1—d3.	Sb8—c6.	14. Lf1—d3.	Ta8—c8.
7. Sg1—f3.	Lf8—d6.	15. h2—h4.	d5 n. c4.
		16. b3 n. c4.	Se7—f5.

Weiss.  
 17. Kg1—g2.  
 18. h4—h5.  
 19. Ta1—c1.  
 20. Sc3—e4.  
 21. Te1—h1.  
 22. Se4—g5.

Schwarz.  
 Tf8—e8.  
 Sg6—f8.  
 Sf5—h6.  
 Ld6—b4.  
 f7—f5.  
 Lb4—e7.

Weiss.  
 23. Sg5—h3.  
 24. Th1—e1.  
 25. Ld3—b1.  
 26. Sh3—g1.

Schwarz.  
 Ld7—c6.  
 Le7—f6.  
 Dd8—d7.  
 Dd7—f7.

Hiermit hat Schwarz  
 einen entscheidenden Vortheil, da der Bauer  
 h5 nicht mehr zu halten ist.



Weiss.  
 27. Kg2—f1.  
 28. Sf3—e5.  
 29. Tc1 n. d1.  
 30. Td1—c1.  
 31. Se5—d3.  
 32. c4—c5.  
 33. Sg1—e2.  
 34. Kf1—g1.  
 35. a2—a3.  
 36. f2—f4.  
 37. Sd3—e5.  
 38. d4 n. e5.  
 39. Lb2—d4.  
 40. Ld4—f2.  
 41. Se2—d4.

Schwarz.  
 Df7 n. h5.  
 Dh5 n. d1.  
 Lc6—a4.  
 Sf8—d7.  
 Sd7—b6.  
 Sb6—d5.  
 La4—b5.  
 Sh6—g4.  
 Lf6—g5.  
 Lg5—f6.  
 Sg4 n. e5.  
 Lf6—e7.  
 Te8—d8.  
 Kg8—f7.  
 Lb5—a4.

Weiss.  
 42. Lb1—a2.  
 43. g3—g4.  
 44. f4—f5.  
 45. Sd4 n. f5.  
 46. Sf5—d6.  
 47. Sd6 n. c8.  
 48. Lf2—e3.  
 49. La2—b1.  
 50. Lb1—f5.  
 51. Le3 n. f4.  
 52. Lf4—e3.  
 53. Tc1—c2.  
 54. Tc2—f2.  
 55. Kg1 n. f2.

Schwarz.  
 g7—g5.  
 f5 n. g4.  
 e6 n. f5.  
 Kf7—f8.  
 Sd5—f4.  
 Td8 n. c8.  
 Kf8—g7.  
 La4—b5.  
 Tc8—f8.  
 Tf8 n. f5.  
 h7—h5.  
 h5—h4.  
 Tf5 n. f2.  
 Lb5—c6.

Weiss giebt die Partie auf.

## Vierte Partie.

Sublc.	Anderssen.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. b2—b3.	e7—e5.	14. 0—0.	Dd8—e7.
2. Lc1—b2.	Sb8—c6.	15. Ld3 n. g6.	f7 n. g6.
3. e2—e3.	Sg8—f6.	16. De2—c4.	Ta8—b8.
4. Lf1—b5.	Lf8—d6.	17. Dc4—g4.	Tf8—f5.
5. d2—d3.	Sc6—c7.	18. Tf1—e1.	Tb8—f8.
6. d3—d4.	e5 n. d4.	19. e3—e4.	Tf5—f4.
7. Lb2 n. d4.	Se7—f5.	20. Dg4—h3.	Sd5—b4.
8. Ld4—b2.	Sf5—h4.	21. Ta1—c1.	g6—g5.
9. Lb5—f1.	b7—b6.	22. Dh3—h5.	Ld6—c5.
10. Sg1—f3.	Sh4—g6.	23. a2—a3.	Sb4—c6.
11. Lf1—d3.	Lc8—b7.	24. b3—b4.	
12. Sb1—d2.	0—0.		
13. Dd1—e2.	Sf6—d5.		

Weiss scheint die nun folgende Combination nicht berücksichtigt zu haben.



Weiss.	Schwarz.
24. . . . .	Lc5 n. f2 †
25. Kg1 n. f2.	Tf4—h4 und
	gewinnt.

**Damen-Bauer gegen Königs-Bauer.****Erstes Spiel.**

- | Weiss.    | Schwarz. | Weiss.     | Schwarz.           |
|-----------|----------|------------|--------------------|
| 1. e2—e4. | d7—d5.   | 3. Sb1—c3. | Dd5—d8. Am besten. |
- Dieses Spiel ist nicht zu empfehlen, denn Weiss bekommt nach demselben eine gute Entwicklung.
- |                       |  |                               |                                    |
|-----------------------|--|-------------------------------|------------------------------------|
| 2. e4 n. d5.          |  | Nachtheilig für Schwarz wäre: |                                    |
|                       |  | 8. . . . .                    | Dd5—e5 †                           |
|                       |  | 4. Lf1—e2.                    | Lc8—g4.                            |
|                       |  | 5. d2—d4.                     | De5—e6.                            |
|                       |  | 6. d4—d5.                     | De6—e5.                            |
|                       |  | 7. f2—f4 und Weiss            | bekommt das bessere Spiel.         |
| 2. . . . .            | Dd8 n. d5.   | 4. d2—d4.                     | Lc8—f5.                            |
|                       | Schwarz könnte auch  | 5. Sg1—f3.                    | e7—e6.                             |
|                       | den Bauer vorläufig noch nicht wiedernehmen und mit Sg8—f6 das Spiel fortsetzen. | 6. Lf1—c4. Weiss              | hat ein besser entwickeltes Spiel. |
| (Siehe das 2. Spiel.) |  |                               |                                    |

**Zweites Spiel.**

- | Weiss.       | Schwarz.       | Weiss.  | Schwarz.               |
|--------------|----------------|---|------------------------|
| 1. e2—e4.    | d7—d5.         | 3. . . . .  | Lc8—d7.                |
| 2. e4 n. d5. | <b>Sg8—f6.</b> | 4. Lb5—c4.  | b7—b5.                 |
| 3. Lf1—b5 †  |                | Hier könnte Schwarz auch das Spiel fortsetzen, mit: |                        |
|              |                | 4. . . . .  | Ld7—f5.                |
|              |                | 5. Sb1—c8.  | c7—c6.                 |
|              |                | 6. d5 n. c6.  | Sb8 n. c6.             |
|              |                | 7. d2—d3 und Weiss                                  | hat das bessere Spiel. |
|              |                | 5. Lc4—b3.  | Ld7—g4.                |
|              |                | Schwarz kann das Spiel auch fortsetzen mit:         |                        |
|              |                | 5. . . . .  | a7—a5.                 |
|              |                | 6. a2—a3.   | Ld7—g4.                |
|              |                | 7. f3—f3.   | Lg4—c8.                |
|              |                | 8. Sb1—c3.  | Lc8—a6.                |
|              |                | 9. d2—d3.   | b5—b4.                 |
|              |                | 10. a3 n. b4.                                       | a5 n. b4.              |
|              |                | 11. Sc3—a2.   | La6—b7.                |
|              |                | 12. Lc1—d2 und Weiss                                | hat das bessere Spiel. |
- Weiss kann auch d2—d4 ziehen, und auf die Erhaltung des gewonnenen Bauern verzichten, denn sobald Sf6 n. d5 geschieht, bekommt Weiss mit c2—c4 ein gut entwickeltes Spiel. Nachtheilig wäre dagegen 3) c2—c4, wie aus Folgendem hervorgeht.
- |   |                                  |
|---|----------------------------------|
| 3. c2—c4.   | c7—c6.                           |
| Schwarz verzichtet jetzt auf die Wiedereroberung des Bauern im Interesse einer erheblichen Verbesserung seiner Stellung, die mit d5 n. c6 eintritt. |                                  |
| 4. d5 n. c6.  | Sb8 n. c6.                       |
| 5. Sg1—f3.  | e7—e5.                           |
| 6. d2—d3.   | Lc8—f5.                          |
| 7. Lc1—g5.  | Dd8—b6.                          |
| 8. b2—b3.   | 0—0—0 und hat das bessere Spiel. |





- | Weiss.                     | Schwarz.      | Weiss.                           | Schwarz.    |
|----------------------------|---------------|----------------------------------|-------------|
| 6. f2—f3. Am besten.       |               | 8. c2—c4.                        | c7—c6.      |
| Schwächer wäre:            |               | 9. d5 n. c6.                     | Sb8 n. c6.  |
| 6. Sg1—f3.                 | Sf6 n. d5.    | 10. c4 n. b5.                    | Sc6—d4.     |
| 7. Sb1—c3.                 | Sd5 n. c3.    | 11. Dc2—e3.                      | a6 n. b5.   |
| 8. Sf3—e5.                 | Dd8—d4.       | 12. Sg1—e2.                      | Sd4 n. e2.  |
| 9. Dd1 n. g4.              | Dd4 n. e5 †   | 13. Ke1 n. e2.                   | Lc8—a6.     |
| 10. Ke1—f1.                | De5—e2 †      | 14. Th1—d1.                      | b5—b4.      |
| 11. Dg4 n. e2.             | Sc3 n. e2.    | 15. d2—d3.                       | e7—e6.      |
| 12. Kf1 n. e2.             | e7—e5 und die | 16. a2—a3 und Weiss hat das bes- | sere Spiel. |
| Spiele stehen etwa gleich. |               |                                  |             |
| 6. . . . .                 | Lg4—c8.       |                                  |             |
| 7. Dd1—e2.                 | a7—a6.        |                                  |             |

## Gespielte Partien.

### Erste Partie.

- | Morphy.                              | Anderffen. | Weiss.                                   | Schwarz.    |
|--------------------------------------|------------|--|-------------|
| Weiss.                               | Schwarz.   |  |             |
| 1. e2—e4.                            | d7—d5.     | 7. Lc1—e3.                               | Lf8—b4.     |
| 2. e4 n. d5.                         | Sg8—f6.    | 8. Dd1—b3.                               | Lb4 n. c3 † |
| 3. d2—d4.                            |            | 9. b2 n. c3.                             | Lf5—e4.     |
| Der stärkste Zug. Eine Vertheidigung |            | 10. Sf3—d2.                              | Le4—c6.     |
| des Bauern ist nicht zu empfehlen.   |            | 11. Lf1—d3.                              | Sb8—d7.     |
| 3. . . . .                           | Sf6 n. d5. | 12. Db3—c2.                              |             |
| 4. c2—c4.                            | Sd5—f6.    | Der Springer d7 könnte sich sonst auf c5 |             |
| 5. Sb1—c3.                           | Lc8—f5.    | postieren.                               |             |
| 6. Sg1—f3.                           | e7—e6.     | 12. . . . .                              | h7—h6.      |
|                                      |            | 13. 0—0.                                 | 0—0.        |

- | Weiss.      | Schwarz. | Weiss.      | Schwarz. |
|-------------|----------|-------------|----------|
| 14. Ta1—e1. | b7—b6.   | 16. Kg1—h2. | Kg8—h8.  |
| 15. h2—h3.  | Dd8—c8.  | 17. Tf1—g1. | Tf8—g8.  |



- |  |            |  |           |
|--|------------|--|-----------|
| 18. g2—g4.                                 | g7—g5.     | 23. Kh2—g2.  | Sf6—h5.   |
| 19. f2—f4.                                 | Dc8—f8.    | Dies ist ein sehr glänzender, jedoch nicht ganz richtiger Zug, der den Verlust des Spiels zur mittelbaren Folge hat. |           |
| 20. Tg1—g3.                                |            | 24. f4 n. g5.  | h6 n. g5. |
| Um den Springer nach f3 bringen zu können. |            | 25. g4 n. h5.  | g5—g4.    |
| 20. . . . . .                              | Ta8—d8.    | Dies ist der Zug, der Schwarz zu dem kühnen Opfer verleitet, in der That aber  |           |
| 21. Sd2—f3.                                | Lc6 n. f3. |  |           |
| 22. Tg3 n. f3.                             | Df8—d6.    |  |           |



Weiss.  
keine genügende Entschädigung für die verlorene Figur giebt.

26. h3 n. g4.      Tg8 n. g4 †  
27. Kg2—f1.

Die nun folgende Vertheidigung des Weissen ist vortrefflich.

27. . . . . f7—f5.  
Um die Thürme doppeln zu können. Ginge nämlich jetzt gleich Td8—g8, so würde Tf3 den Bauer f7 nehmen.

28. Dc2—f2.      Sd7—e5.

Weiss.  
29. d4 n. e5.  
30. Df2—e2.  
31. Le3—f2.

Schwarz.  
Dd6 n. d3 †  
Dd3—e4.

Weiss, um eine Figur stärker als Schwarz, sucht mit Consequenz den Abtausch zu erzwingen.

31. . . . . De4—c6.  
32. Te1—d1. Td8 n. d1 †  
33. De2 n. d1. Dc6 n. c5 †  
34. Dd1—d3. Dc4 n. a2.  
35. Tf3—g3. Da2—c4.  
36. Dd3 n. c4. Tg4 n. c4.



Weiss.  
37. Tg3—g6.  
38. c3—c4.

Schwarz.  
Tc4—c6.

Ein feiner Zug. Wenn der weisse König zur Deckung dieses Bauern gelangt, so ist der Thurm c6 nur durch das Aufgeben des Bauern b6 beweglich zu machen.

38. . . . . a7—a5.  
39. Kf1—e2. Tc6 n. c4.  
40. Tg6 n. e6. Tc4—c2 †  
41. Ke2—f3. a5—a4.

Weiss.  
42. Te6—g6.

Schwarz.  
Tc2—c4.

Um Lf2—d4 zu verhindern.

43. Tg6—g1.  
44. e5—e6.  
45. Tg1—a1.  
46. Ta1 n. a2.  
47. Kf3—f4.  
48. Kf4 n. f5.  
49. Kf5—g4.

a4—a3.  
a3—a2.  
Tc4—e4.  
Te4 n. e6.  
Te6—d6.  
Td6—d5 †  
b6—b5.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
50. Ta2—a8†	Kh8—h7.	53. Kg4—h4.	Tg7—f7.
51. Ta8—a7.	Td5—d7.	54. Ta7 n. c7.	Schwarz giebt das
52. Lf2—g3.	Td7—g7†	Spiel auf.	

**Zweites Partie.**

Morphy.	Anderßen.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.	und hiermit dem Schwarzen die Rochade abzuschneiden, oder auch unter Umständen Tb1—b5 zu ziehen.	
1. e2—c4.	d7—d5.	10. . . . .	Sb8—c6.
2. e4 n. d5.	Dd8 n. d5.	11. 0—0.	Sg8—f6.
3. Sb1—c3.	Dd5—a5.	12. Ld2—f4.	0—0.
4. d2—d4.	e7—e5.	13. Lf4 n. c7.	Sc6—d4.
5. d4 n. e5.	Da5 n. e5†	14. Dd1 n. d4.	Dc5 n. c7.
6. Lf1—e2.	Lf8—b4.	15. Le2—d3.	Lc8—g4.
7. Sg1—f3.		16. Sf3—g5.	

Sehr gut. Weiss giebt einen Bauer auf, um alle Figuren herauszubringen.

7. . . . .	Lb4 n. c3†
8. b2 n. c3.	De5 n. c3†
9. Lc1—d2.	Dc3—c5.
10. Ta1—b1.	

Weiss droht den Läufer nach b4 zu ziehen,

Hiermit wird Sg5—e4 vorbereitet, nimmt dann Sf6—e4, so folgt Dd4 n. e4, und der Bauer b7 ist verloren. Auch kann Sg5 n. h7 mit Vortheil geschehen. Der letzte Zug des Schwarzen war schwach.



16. . . . .	Tf8—d8.	20. Te1 n. e7.	Sf6—d5.
17. Dd4—b4.	Lg4—c8.	Ebenfalls schlecht. Td8—f8 hätte bessere Dienste geleistet. Hiermit ist das Spiel rettungslos verloren.	
18. Tf1—e1.	a7—a5.		
19. Db4—e7.	Dc7 n. e7.		



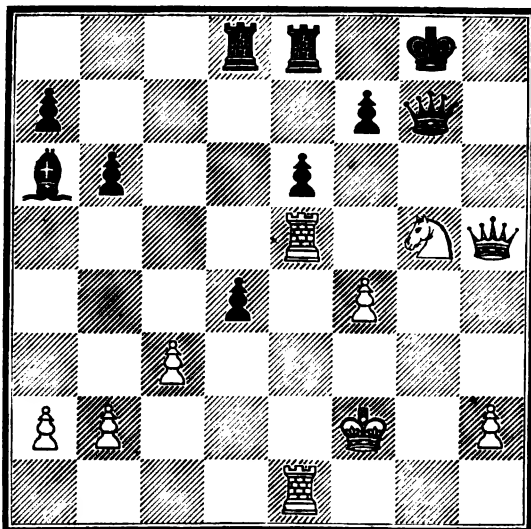
Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
21. Ld3 n. h7 †	Kg8—h8.	24. Tf7—f4.	Ta8—a6.
22. Te7 n. f7.	Sd5—c3.	25. Lh7—d3.	Schwarz giebt das
23. Th†—e1.	Sc3 n. a2.	Spiel auf.	

## Dritte Partie.

Morphy, Barnes.	Stanniton, Owen.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	d7—d5.	8. 0—0.	0—0.
2. e4 n. d5.	Dd8 n. d5.	9. Dd1—e2.	b7—b6.
3. Sb1—c3.	Dd5—d8.	10. Le3—g5.	Lc8—b7.
4. d2—d4.	Sg8—f6.	11. Sc3—c4.	Ld6—e7.
5. Lf1—d3.	Sb8—c6.	12. Se4 n. f6 †	Le7 n. f6.
6. Lc1—e3.	e7—e6.	13. De2—e4.	
7. Sg1—f3.	Lf8—d6.	Hiermit bemächtigt sich Weiss des Angriffs, und führt ihn consequent bis zum Siege durch.	



13. . . . .	g7—g6.	22. g2—g4.	c7—c5.
14. De4—h4.	Lf6 n. g5.	23. Ld3—e4.	Lb7—a6.
15. Sf3 n. g5.	h7—h5.	24. g4 n. h5.	Sg7 n. h5.
16. c2—c3.	Dd8—f6.	25. Le4—f3.	c5 n. d4.
17. Ta1—e1.	Sc6—e7.	26. Lf3 n. h5.	g6 n. h5.
18. f2—f4.	Se7—f5.	27. Dh3 n. h5.	Df6—g7.
19. Dh4—h3.	Tf8—e8.	28. Kg1—f2.	
20. Te1—e5.	Ta8—d8.	Jetzt ist das schwarze Spiel nicht mehr zu halten, indem dem weissen Spiel nun die g-Linie geöffnet wird.	
21. Tf1—e1.	Sf5—g7.		



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
28. . . . .	Dg7—f6.	41. Tg5—g8.	Td6—d5.
29. Dh5—h4.	La6—d3.	42. h4—h5.	Td5—e5.
30. Dh4—g3.	Ld3—g6.	43. Tf1—f2.	Te5—e4.
31. f4—f5.	Lg6 n. f5.	44. Tf2—h2.	Lf5—h7.
32. Sg5—e4.	Df6—g6.	45. Tg8—h8.	Kf6—g7.
33. Se4—f6.	Kg8—f8.	46. Th8—a8.	Kg7—h6.
34. Dg3 n. g6.	Lf5 n. g6.	47. Ta8 n. a7.	Te4—f4.
35. Sf6 n. e8.	Kf8 n. e8.	48. Ta7—b7.	e6—e5.
36. h2—h4.	d4—d3.	49. Tb7 n. b6 †	f7—f6.
37. Kf2—e3.	Ke8—e7.	50. a2—a4.	e5—e4.
38. Ke3—d2.	Td8—d6.	51. Tb6—e6.	Tf4—f3.
39. Te5—g5.	Ke7—f6.	52. a4—a5 und gewinnt.	
40. Te1—f1 †	Lg6—f5.		

## Vierte Partie.

Steinitz.	Mengedieck.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. e2—e4.	d7—d5.	7. 0—0.	0—0.
2. e4 n. d5.	Dd8 n. d5.	8. Lc1—e3.	b7—b6.
3. Sb1—c3.	Dd5—d8.	9. Sf3—e5.	Lc8—b7.
4. d2—d4.	e7—e6.	10. f2—f4.	Sb8—d7.
5. Sg1—f3.	Sg8—f6.	11. Dd1—e2.	Sf6—d5.
6. Lf1—d3.	Lf8—e7.	12. Sc3 n. d5.	e6 n. d5.
		13. Tf1—f3.	f7—f5.



Weiss.  
 14. Tf3—h3.  
 15. g2—g4.

Schwarz.  
 g7—g6.  
 f5 n. g4.

Weiss.  
 16. Th3 n. h7. Ein sehr geistreiches und wohl motivirtes Opfer.



16. . . . . .  
 17. f4 n. e5.  
 18. De2 n. g4.  
 19. Dg4—h5 †  
 20. Dh5—h6 †  
 21. Dh6—h7 †

Sd7 n. e5.  
 Kg8 n. h7.  
 Tf8—g8.  
 Kh7—g7.  
 Kg7—f7.  
 Kf7—e6.

22. Dh7—h3 †  
 23. Ta1—f1 †  
 24. Dh3—e6.  
 25. Le3—g5.  
 26. Ld3 n. g6 †  
 27. De6 n. g6 † und gewinnt.

Ke6—f7.  
 Kf7—e8.  
 Tg8—g7.  
 Dd8—d7.  
 Tg7 n. g6.

### Fünfte Partie.

de Minière.

Dubois.

Weiss.

Schwarz.

Weiss.

Schwarz.

1. e2—e4.  
 2. e4 n. d5.  
 3. Lf1—b5 †  
 4. Lb5 n. d7 †  
 5. c2—c4.  
 6. d5 n. c6.  
 7. Sg1—f3.  
 8. 0—0.  
 9. Tf1—e1.  
 10. Sf3—g5.

d7—d5.  
 Sg8—f6.  
 Lc8—d7.  
 Dd8 n. d7.  
 c7—c6.  
 Sb8 n. c6.  
 e7—e5.  
 e5—e4.  
 0—0—0.  
 Dd7—f5.

11. Sg5 n. f7.

Wie die folgenden Combinationen ergeben, ist das Nehmen dieses Bauern unvorthellhaft. (Siehe Diagramm).

11. . . . . .  
 12. Te1—f1.  
 13. Sf7 n. h8.  
 14. Dd1—e1.  
 15. d2—d4.  
 16. Sb1—d2.  
 17. Kg1—h1.

Lf8—c5.  
 Sf6—g4.  
 Sg4 n. f2.  
 Td8—f8.  
 Lc5 n. d4.  
 Sf2—d3 †  
 Sd3 n. e1.

Stellung nach dem 11. Zuge des Weissen.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
18. Tf1 n. f5.	Tf8 n. f5.	22. g2—g3.	Sc6—d4.
19. h2—h3.	e4—e3.	23. h3—h4.	h7—h5.
20. Sd2—e4.	Tf5—f1 †	24. Se4—g5.	Tf1—f2 †.
21. Kh1—h2.	Ld4—e5 †	Weiss giebt die Partie auf.	

### Der Königsläufer-Bauer gegen den Damen-Bauer.

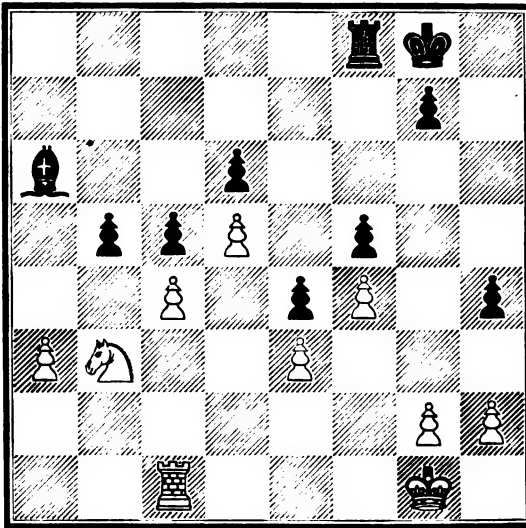
Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. d2—d4.	<b>f7—f5.</b>	3. Sb1—c3	Sg8—f6.
Diese Vertheidigung des Schwarzen ist schwach, jedoch nicht fehlerhaft. Es kann auch e7—e6 geschehen:		(Wenn Schwarz d7—d5 spielt, so folgt Dd1—h5 † und n. d5.)	
1. . . . .	e7—e6.	4. Lc1—g5.	c7—c6.
2. c2—c4.	d7—d5.	5. Lg5 n. f6.	e7 n. f6.
3. Sb1—c3.	c7—c5.	6. Sc3 n. e4.	d7—d5.
4. e2—e3.	Sg8—f6.	7. Se4—g3.	Lf8—d6.
5. Sg1—f3.	Sb8—c6.	8. Lf1—d3.	0—0.
Die Spiele stehen gleich.		Die Spiele stehen ungefähr gleich.	
2. c2—c4.		oder:	
Hier kann auch gespielt werden:		2. h2—h3.	Sg8—f6.
2. e2—e4.	f5 n. e4.	3. g2—g4.	d7—d5.
		(Schlechter ist f5 n. g4, siehe a.)	

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
4. g4—g5.	Sf6—c4.	auch das Spiel auf folgende Art fortsetzen:	
5. h8—h4.	c7—c5.		
6. c2—c3.	e7—e6.	2. . . . .	e7—e6.
7. Sg1—f3.	Sb8—c6.	3. a2—a3.	Sg8—f6.
8. Lc1—f4.	Lf8—d6.	4. Sb1—c3.	Lf8—e7.
9. Lf4 n. d6.	Dd8 n. d6.	5. f2—f3.	d7—d5.
Die Spiele stehen gleich.		6. c4 n. d5.	e6 n. d5.
a.		7. Lc1—f4.	0—0 und die Spiele stehen gleich.
3. . . . .	f5 n. g4.	3. Sb1—c3.	d7—d6.
4. h8 n. g4.	Sf6 n. g4.	4. Lc1—f4.	c7—c6.
5. e2—e4.	d7—d6.	5. e2—e3.	Dd8—c7.
6. Lf1—e2.	h7—h5.	6. Sg1—f3.	Sf6—h5.
7. Lc1—g5.	g7—g6.	7. Lf4—g5.	h7—h6.
8. Sg1—h3.	Lf8—h6.	8. Lg5—h4.	g7—g5.
9. Dd1—d2 und Weiss hat das bessere Spiel.		9. Sf3—d2.	Sh5—f6.
2. . . . .	Sg8—f6.	10. Lh4—g3.	e7—e5.
Schwarz kann hier		Die Spiele sind gleich.	

## Gespielte Partien.

## Erste Partie.

Morphy. Weiss.	Morphy. Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. d2—d4.	f7—f5.	17. Lc2—a4.	Dg6—f7.
2. c2—c4.	e7—e6.	18. La4 n. d7.	Df7 n. d7.
3. Sb1—c3.	Sg8—f6.	19. b4 n. c5.	b6 n. c5.
4. Lc1—g5.	Lf8—b4.	20. f3—f4.	e5—e4.
5. Dd1—b3.	c7—c5.	21. Ta1—b1.	Lb7—a6.
6. d4—d5.	e6—e5.	22. Tf1—c1.	Dd7—a4.
7. e2—e3.	0—0.	23. Se2—g3.	h5—h4.
8. Lf1—d3.	d7—d6.	24. Sg3—f1.	Ta8—b8.
9. Sg1—e2.	h7—h6.	25. Sf1—d2.	Tb8—b6.
10. Lg5 n. f6.	Dd8 n. f6.	26. Tb1 n. b6.	a7 n. b6.
11. a2—a3.	Lb4 n. c3†	27. Dc3—b3.	
12. Db3 n. c3.	Sb8—d7.	Wie man gleich sehen wird, ist der Abtausch der Dame für Weiss unvorthellhaft.	
13. 0—0.	Df6—g6.	27. . . . .	Da4 n. b3.
14. b2—b4.	b7—b6.	28. Sd2 n. b3.	b6—b5.
15. f2—f3.	h6—h5.		
16. Ld3—c2.	Lc8—b7.		



Weiss.

Schwarz.

Weiss.

Schwarz.

29. c4 n. b5.  
 30. Sb3—a5.  
 31. Sa5—b7.  
 32. Tc1—c3.  
 33. Sb7—d8.  
 34. Tc3—b3.  
 35. Tb3—b8.

- La6 n. b5.  
 Tf8—a8.  
 Ta8—a6.  
 Kg8—f8.  
 Lb5—d7.  
 Kf8—e7.  
 c5—c4.

36. Kg1—f2.  
 37. Kf2—e2.  
 38. Sd8—c6 †  
 39. d5 n. c6.  
 40. Ke2—d2.

- c4—c3.  
 Ta6 n. a3.  
 Ld7 n. c6.  
 c3—c2.  
 Ta3—c3.

Mit diesem Zuge ist  
 das Spiel für Schwarz gewonnen.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
41. Kd2—c1.	Tc3 n. c6.	48. Ta5—a6.	Tc5—c3.
42. Tb8—b3.	Ke7—f6.	49. Ta6 n. d6 †	Kg6—h5.
43. Tb3—a3.	g7—g5.	50. Td6—d2.	Kh5—g4.
44. g2—g3.	h4 n. g3.	51. Td2—g2 †	Kg4—f3.
45. h2 n. g3.	g5 n. f4.	52. Tg2—g5.	Tc3—c5.
46. g3 n. f4.	Kf6—g6.	53. Tg5—h5.	Kf3 n. e3.
47. Ta3—a5.	Tc6—c5.	54. Th5—h4.	Ke3—f3 u. gewinnt.

## Zweite Partie.

Gaußin.	v. d. Lasa.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.	13. d4 n. e5.	Sf6—e4.
1. d2--d4.	f7—f5.	14. Sc3 n. e4.	f5 n. e4.
2. c2—c4.	Sg8—f6.	15. h4—h5.	Dd8—b6.
3. Sb1—c3.	e7—e6.	16. Ke1—f1.	a7—a5.
4. a2—a3.	Lf8—e7.	17. Dd1—c2.	Db6—d8.
5. Lc1—f4.	h7—h6.	18. Kf1—g2.	Lc8—d7.
6. e2—e3.	0—0.	19. a3—a4.	Ta8—b8.
7. h2—h4.	d7—d5.	20. f2—f3.	e4 n. f3 †
8. Sg1—f3.	Sf6—g4.	21. Le2 n. f3.	Le7—g5.
9. Lf1—e2.	c7—c6.	22. Dc2—g6.	Lg5 n. f4.
10. g2—g3.	Sb8—d7.	23. g8 n. f4.	
11. b2--b3.	Sd7—f6.	Weiss nimmt mit dem g-Bauer, um die g-Linie zu Angriffen mit den Thürmen be- nutzen zu können.	
12. Sf3—e5.	Sg4 n. e5.		



23. . . . . .	Dd8—e8.	25. Lf3—e2.	b7—b5.
24. Dg6—g3.	De8—e7.	26. a4 n. b5.	d5 n. c4.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
27. b3 n. c4.	c6 n. b5.	33. Dg3—h4.	
28. c4 n. b5.	Ld7 n. b5.	Ein Fehlzug. Besser wäre hier Kh3—h4	
29. Le2—f3.	Lb5—d3.	gewesen.	
30. Ta1 n. a5.	Tb8—b2 †	33. . . . .	Df7—b7.
31. Kg2—h3.	Ld3—f5 †	34. Th1—g1.	Db7—f3 †
32. Lf3—g4.	De7—f7.	35. Dh4—g3.	Lf5 n. g4 † u. gewinnt.

## Dritte Partie.

Maier.	v. d. Lasa.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. d2—d4.	f7—f5.	16. e3 n. f4.	g5 n. f4.
2. h2—h3.	Sg8—f6.	17. 0—0—0.	Dd8—d6.
3. c2—c4.	e7—e6.	18. Dc2—d2.	Lf7—h5.
4. a2—a3.	d7—d5.	19. f2—f3.	Lf6—h4.
5. c4 n. d5.	e6 n. d5.	20. Td1—f1.	Sb8—d7.
6. Lc1—g5.	Lf8—e7.	21. Ld3—c2.	b6—b5.
7. Lg5 n. f6.	Le7 n. f6.	22. Kc1—b1.	a7—a5.
8. e2—e3.	0—0.	23. Dd2—d3.	Tf8—f7.
9. Sb1—c3.	Lc8—e6.	24. a3—a4.	b5 n. a4.
10. Dd1—b3.	b7—b6.	25. Sc3 n. a4.	Tf7—g7.
11. Sg1—e2.	c7—c6.	26. Dd3—d2.	Tg7—f7.
12. Se2—f4.	Le6—f7.	27. Se2—c1.	Dd6—b4.
13. Lf1—d3.	g7—g5.	28. Tf1—d1.	Ta8—b8.
14. Sf4—e2.	f5—f4.	29. Sc1—a2.	Db4 n. d2.
15. Db3—c2.	h7—h6.	30. Td1 n. d2.	Tf7—e7.

Schwarz hat die bessere Stellung.





Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
31. Lc2—f5.	Sd7—b6.	44. Td3 n. e3.	f4 n. e3.
32. Sa4 n. b6.	Tb8 n. b6.	45. Lc2 n. f5.	Kf6 n. f5.
33. Th1—c1.	Lh5—e8.	46. g2—g3.	Tb4 n. d4.
34. Sa2—c3.	Lh4—e1.	47. Td1—e1.	Td4—d3.
35. Td2—c2.	Le1 n. c3.	48. Ka2—b1.	c6—c5.
36. Tc2 n. c3.	Tb6—b4.	49. Kb1—c2.	c5—c4.
37. Tc1—d1.	a5—a4.	50. Te1—a1.	d5—d4.
38. Kb1—a2.	Te7—e2.	51. Ta1 n. a4.	Td3—d2 †
39. Tc3—c2.	Te2—e3.	52. Kc2—c1.	Td2—g2.
40. Tc2—d2.	Kg8—g7.	53. Ta4 n. c4.	d4—d3.
41. Lf5—c2.	Kg7—f6.	54. b2—b4.	Tg2—g1 †
42. h3—h4.	Le8—d7.	55. Kc1—b2.	d3—d2 und
43. Td2—d3.	Ld7—f5.		gewinnt.

## Vierte Partie.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. d2—d4.	f7—f5.	17. Lc4—e2.	b5—b4.
2. e2—e4.	f5 n. e4.	18. Sc3—b1.	c7—c6.
3. Sb1—c3.	e7—e6.	19. Lh6—e3.	Sf6 n. d5.
Schwarz verzichtet auf eine längere Vertheidigung des Bauern e4, da diese doch auf die Dauer undurchführbar ist.		20. Le3 n. c5.	d6 n. c5.
4. Dd1—h5 †.	g7—g6.	21. Sg3 n. e4.	Tf7—f4.
5. Dh5—e5.		22. Le2—c4.	
Dieser Angriff ist übereilt.		Ein feiner Zug. Schwarz kann jetzt den Springer e4 nicht nehmen, weil Lc4 n. d5 † und auf c6 n. d5, Dd2 n. d5 † folgen würde. (Siehe 1. Diagramm).	
5. . . . .	Sg8—f6.	22. . . . .	Ld7—e6.
6. Lc1—g5.	Lf8—e7.	23. Dd2—e2.	De8—f7.
7. d4—d5.	0—0.	24. Sb1—d2.	Sd5—b6.
8. Lg5—h6.	d7—d6.	25. Lc4 n. e6.	Df7 n. e6.
9. De5—d4.	e6—e5.	26. f2—f3.	c5—c4.
10. Dd4—d2.	Tf8—f7.	27. Kc1—b1.	a5—a4.
Schwarz hat jetzt eine sehr gute Stellung und den Bauer e4 behauptet.		28. c2—c3.	
11. h2—h3.		Der beste Vertheidigungszug an dieser Stelle.	
Nothwendig, um Sf6—g4 zu verhindern.		28. . . . .	a4—a3.
11. . . . .	Sb8—d7.	29. De2—f2.	c6—c5.
12. 0—0—0.	Sd7—c5.	Hier wäre wohl De6—d5 der stärkere Zug.	
13. Lf1—c4.	Lc8—d7.	30. Se4 n. c5.	Le7 n. c5.
14. Sg1—e2.	a7—a5.	31. Df2 n. c5.	b4 n. c3.
15. g2—g4.	Dd8—e8.	32. b2 n. c3.	Sb6—d7.
Um b7—b5 vorzubereiten.		Hier wäre wohl Tf4—f3 vorzuziehen gewesen.	
16. Se2—g3.	b7—b5.		

Stellung nach dem 23. Zuge des Weissen.



33. Dc5—c7.

Sd7—f8.

40. Dd4—d7.

Rückzug des Springers ist mangelhaft.

Auch dieser zweite

Schwarz hat die Vortheile seiner Stellung aus Händen gegeben, und Weiss nimmt jetzt die Gelegenheit zum Angriff auf das Geschickteste wahr.

34. Dc7—c5.

Tf4—f7.

40. . . . .

Tb5—b6.

35. Th1—e1.

Ta8—c8.

41. Sd2—e4.

Tc8—f8.

36. Dc5—e3.

De6—a6.

42. g4—g5.

Der entscheidende Zug.

37. Kb1—a1.

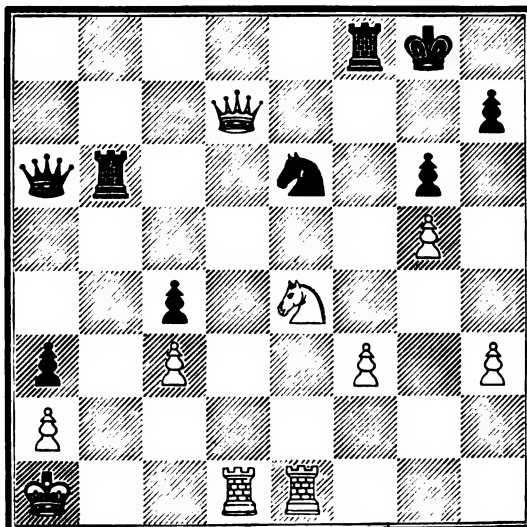
Tf7—b7.

38. De3 n. e5.

Tb7—b5.

39. De5—d4.

Sf8—e6.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
42. . . . .	Tb6—b7.	45. Dd6—e5.	Se6—f4.
43. Dd7—d5.	Tb7—b5.	46. Td1—d7.	Aufgegeben.
44. Dd5—d6.	Tb5—b6.		

### Der Läufer-Bauer der Dame gegen den Damen-Bauer.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. d2—d4.	c7—c5.	6. Lc1—g5.	Dd8—a5 †
Dieser Zug ist nicht zu empfehlen, weil Weiss sofort mit d4—d5 ein gutes Spiel bekommt.		[Schlecht wäre Lf8—oder Sg8—e7, wegen 7) Lf1—b5 † und 8) Se4 n. d6 †.]	
2. d4—d5.		7. c2—c3.	Lc8—f5.
Am besten; indess kann auch Weiss ohne Nachtheil den c-Bauer nehmen.		8. Se4—g3.	Lf5—g6.
2. d4 n. c5.	c7—e6.	9. Lf1—d3.	Lg6 n. d3.
3. b2—b4.	a7—a5.	10. Dd1 n. d3 und hat das bessere Spiel.	
4. c2—c3.	b7—b6.	3. e2—e4.	
5. a2—a4.	b6 n. c5.	Hier kann auch c2—c4 ohne Nachtheil geschehen.	
6. b4—b5.	d7—d5.	3. . . . .	d7—d6.
Die Spiele sind gleich.		4. f2—f4.	f7—f5.
2. . . . .	e7—e5.	5. Lf1—d3.	f5 n. e4.
Weniger vortheilhaft für Schwarz ist f7—f5.		6. Ld3 n. e4.	Sg8—f6.
2. . . . .	f7—f5.	7. Sb1—c3.	Lf8—e7.
3. Sb1—c8.	d7—d6.	8. Sg1—f3.	0—0.
4. e2—e4.	f5 n. e4.	9. f4 n. e5.	d6 n. e5.
5. Sc3 n. e4.	c7—e5.	10. 0—0. Die Spiele stehen gleich.	

### Damen-Bauer gegen Königs-Läufer-Bauer.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. f2—f4.	d7—d5.	4. Lf1—b5.	a7—a6.
Dies ist eine sichere Vertheidigung. Schwarz kann jedoch auch mit f7—f5 sein Spiel ohne Nachtheil fortsetzen:		(Wenn Schwarz hier Lc8—d7 spielt, so rochirt Weiss am besten.)	
1. . . . .	f7—f5.	5. Lb5 n. c6.	b7 n. c6.
2. Sg1—f3.	Sg8—f6.	6. 0—0.	e7—e6.
3. d2—d4.	d7—d5.	7. c2—c4.	Sg8—h6.
Die Spiele stehen gleich.		8. Dd1—e2.	Lf8—d6.
2. Sg1—f3.	Lc8—g4.	9. Sb1—c3.	Dd8—e7.
Schwarz kann auch mit Vortheil c7—c5 spielen.		10. b2—b3.	f7—f6.
2. . . . .	c7—c5.	11. d2—d3.	0—0.
3. e2—e3.	Sb8—c6.	12. e3—e4.	d5 n. e4.
		13. d3 n. e4.	e6—e5.
		14. f4—f5.	Sh6—f7.
		15. Sf3—h4.	Lc8—d7.
		16. Tf1—f3 und hat das bessere Spiel.	
		3. Sf3—e5.	Lg4—f5.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
4. g2—g4. Das Spiel würde hier besser mit d2—d3 oder c2—c4 fortgesetzt werden.		8. h2—h4.	h7—h6.
4. . . . .	e7—e6.	9. Sg5—f3.	Lf5—g4 und
5. g4—g5.	f7—f6.	Schwarz hat das bessere Spiel in Folge des mangelhaften 4. Zuges des Weissen.	
6. Se5—f3.	f6 n. g5.		
7. Sf3 n. g5.	Lf8—e7.		

## Gespielte Partien.

## Erste Partie.

Stellungen.	Schöl.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. f2—f4.	d7—d5.	15. Sf3—h4.	Lc8—d7.
2. Sg1—f3.	c7—c5.	16. Tf1—f3.	Tf8—d8.
3. e2—e3.	Sb8—c6.	17. Lc1—e3.	Ld7—e8.
4. Lf1—b5.	a7—a6.	18. Ta1—f1.	Sf7—g5.
5. Lb5 n. c6†	b7 n. c6.	19. Tf3—g3.	
6. 0—0.	e7—e6.	Der Läufer durfte den Springer nicht nehmen, wegen f6 n. g5 und später Le8—h5.	
7. c2—c4.	Sg8—h6.	19. . . . .	h7—h6.
8. Dd1—e2.	Lf8—d6.	20. De2—g4.	Td8—d7.
9. Sb1—c3.	Dd8—e7.	21. Sh4—f3.	Kg8—f8.
10. b2—b3.	f7—f6.	22. Sf3 n. g5.	h6 n. g5.
11. d2—d3.	0—0.	23. h2—h4.	Le8—f7.
12. e3—e4.	d5 n. e4.	24. h4 n. g5.	Kf8—e8. Auf
13. d3 n. e4.	e6—e5.	f6 n. g5 gewinnt Weiss mit Le8 n. g5.	
14. f4—f5.	Sh6—f7.	25. g5—g6.	Lf7—g8.
		26. Tg3—h3. Das Spiel ist jetzt für	



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
Schwarz nicht mehr zu halten, da er einen Bauer weniger und eine ungünstige Stellung hat.		32. Sa4 n. c5†	Kb7—c8.
26. . . . .	Ke8—d8.	33. Th3—d3.	Td8 n. d3.
27. Dg4—e2.	Kd8—c7.	34. Sc5 n. d3.	Dc7—d6.
28. Sc3—a4.	Td7—d8.	35. Tf1—d1.	Kc8—c7.
29. De2—f2.	Kc7—b7.	36. Td1—d2.	Dd6—d4.
30. g2—g4.	De7—c7.	37. Df2 n. d4.	e5 n. d4.
31. Le3 n. c5.	Ld6 n. c5.	38. Kg1—f2.	Ta8—d8.
		39. Kf2—f3 und gewinnt.	

## Zweite Partie.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. f2—f4.	d7—d5.	8. d2—d3.	Dd8—c7.
2. e2—e3.	f7—f5.	9. Sb1—a3.	Lc8—d7.
3. Lf1—e2.	c7—c5.	10. c2—c4.	d5 n. c4.
4. Le2—h5†	g7—g6. ♣	11. Sa3 n. c4.	0—0—0.
5. Lh5—f3.	Sg8—f6.	12. Sh3—g5.	
6. Sg1—h3.	Sb8—c6.		
7. 0—0.	Lf8—g7.		

Der Anfang einer feinen Angriffs-Combination.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
12. . . . .	Th8—f8.	14. Lf3 n. c6.	Dc7 n. c6.
13. Dd1—b3.	h7—h6.	15. Sc4—e5.	Dc6—a6.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
16. Sg5—f3.	Ld7—b5.	23. Lc1—d2.	Tb4—b6.
	Besser wäre vielleicht Ld7—e8.	24. Ld2—a5.	Td8—g8.
17. Sf3—e1.	Sf6—d7.	25. La5 n. b6.	a7 n. b6.
18. Se5 n. g6.	Da6 n. g6.	26. Tf1—f3.	h6—h5.
19. Db3 n. b5.	Tf8—f6.	27. Dc2—c4.	Dg6—e8.
20. Db5—c4.	Tf6—b6.	28. Dc4—c6.	Tg8—f8.
21. Ta1—b1.	Tb6—b4.	29. Tf3—g3.	Tf8—f6.
	Dieser Thurmzug ist schlecht, wie man bald sehen wird. Schwarz müsste statt dessen einen Angriff gegen den feindlichen Königsflügel vorzubereiten suchen.	30. De6—c4.	Lg7—h6.
22. Dc4—c2.	Kc8—b8.	31. Se1—f3.	Tf6—g6.
		32. Tg3 n. g6.	De8 n. g6.
		33. Dc4—d5.	Kb8—c7.
		34. Dd5 n. d7†	Kc7 n. d7.
		35. Sf3—e5†.	Schwarz giebt die Partie auf.

## Dritte Partie.

De la Reine.	De la Reine.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.	18. Dh5 n. h4.	Dc7—d8.
1. f2—f4.	d7—d5.	19. Dh4—h3.	Sc6—e7.
2. c2—c4.	e7—e6.	20. g3—g4.	Dd8—d6.
3. Sg1—f3.	c7—c5.	21. Ta1—d1.	Ta8—a6.
4. b2—b3.	Sb8—c6.	22. Lb2—a3.	Ta6—c6.
5. Lc1—b2.	d5—d4.	23. Sc2—e3.	b7—b6.
6. g2—g3.	f7—f5.	24. Se3—d5.	Tf8—f7.
7. Sb1—a3.	Sg8—f6.	25. Dh3—g3.	g7—g5.
8. Sa3—c2.	Sf6—e4.	26. La3—c1.	h7—h6.
9. Lf1—g2.	a7—a5.	27. h2—h4.	Tf7—g7.
10. 0—0.	Lf8—e7.	28. Kg1—f2.	Se8—f6.
11. d2—d3.	Se4—f6.	29. h4 n. g5.	h6 n. g5.
12. Tf1—e1.	0—0.	30. Sd5 n. f6†	Dd6 n. f6.
13. e2—e4.	f5 n. e4.	31. Kf2—e2.	Kg8—f7.
14. d3 n. e4.	e6—e5.	32. Te1—h1.	Se7—g8.
15. f4—f5.		33. Th1—h5.	Kf7—e7.
		34. Td1—h1.	Ke7—d6.
		35. Dg3—d3.	Lc8—d7.
Auf f4 n. e5, folgt Sf6—g4.		36. Dd3—d2.	
15. . . . .	Dd8—c7.		
16. Sf3—h4.	Sf6—e8.		
17. Dd1—h5.	Le7 n. h4.		

Mit diesem Zuge erobert Weiss den Bauer g5 und gewinnt dadurch das Spiel.





Schwarz.	Weiss.	Schwarz.	Weiss.
36. . . . .	Tc6—c7.	46. Kd3—d2.	Ta3—a2†
37. Th5 n. g5.	Tg7 n. g5.	47. Kd2—d3.	Ld7—a4.
38. Dd2 n. g5.	Df6 n. g5.	48. f5—f6.	La4—c2†
39. Lc1 n. g5.	b6—b5.	49. Kd3—e2.	Lc2 n. e4†
40. Th1—h8.	Tc7—c8.	50. Ke2—f1.	Lc4—d3†
41. Lg5—h4.	b5 n. c4.	51. Kf1—g1.	Ld3 n. c4.
42. b3 n. c4.	Tc8—b8.	52. g4—g5.	d4—d3.
43. Ke2—d3.	Tb8—b2.	53. g5—g6.	d3—d2.
44. Lg2—h3.	Tb2 n. a2.	54. Lh3—g4.	Sg8 n. f6.
45. Lh4—d8.		55. Ld8 n. f6.	Ta2—a1†
Ein feiner Zug. Auf Sg8—e7, gewinnt		56. Kgl—h2.	Lc4—d5.
Th8—h6†		57. Th8—d8†	Kd6—c6.
45. . . . .	Ta2—a3†	58. Td8 n. d5.	Aufgegeben.

## Vierte Partie.

Schwarz.	Weiss.	Schwarz.	Weiss.
1. f2—f4.	d7—d5.	8. d2—d3.	Dd8—b6.
2. Sg1—f3.	c7—c5.	9. Lb5 n. c6.	Ld7 n. c6.
3. b2—b3.	Sb8—c6.	10. Sb1—d2.	Ta8—c8.
4. e2—e3.	e7—e6.	11. Sf3—e5.	0—0.
5. Lf1—b5.	Lc8—d7.	12. Dd1—e2.	Sf6—e8.
6. Lc1—b2.	Sg8—f6.	13. Tf1—f3.	a7—a5.
7. 0—0.	Lf8—e7.	Stärker wäre vielleicht f7—f5.	
		14. Tf3—h3.	g7—g6.

Weiss.

Schwarz.

15. De2—g4.

Se8—g7.

16. Ta1—f1.

Weiss greift mit Nachdruck die schwache Rochadeseite seines Gegners an; dieser verteidigt sich aber, wie die folgenden Züge lehren, sehr geschickt.

16. . . . .

d5—d4.

17. e3—e4.

Db6—c7.

Dieser Zug geschieht, um der Dame eine Position zu geben, von der aus sie die schwächsten und am meisten gefährdeten Punkte ihres Spiels leicht decken kann.

18. Th3—h6.

Weiss scheint hier den Angriff etwas zu

Weiss.

Schwarz.

übereilen, denn die Stellung des Thurmes ist auf h6 sehr ungünstig, weil Sg7—h5 ihn leicht unbeweglich machen kann. Doch muss der richtige Augenblick gewählt werden, indem sonst für Schwarz gefährliche Opferungen stattfinden können.

18. . . . .

f7—f5.

19. Dg4—h3.

Sg7—h5.

Schwarz giebt hier dem Weissen Gelegenheit den Springer e5 mit Vortheil zu opfern und die Partie zu gewinnen.

20) Se5 n. g6, h7 n. g6. 21) Th6 n. g6†, Sh5—g7. 21) Dh3—h6, Tf8—f7 am besten [denn auf Le7—d8 oder d6 folgt Tg6 n. g7† und Dh6 n. e6† wodurch Tc8 oder Ld6 verloren geht]. 22) Tf1—f3 und nun ist in



dieser Stellung keine Rettung mehr für die schwarze Partie.

20. g2—g4.

Ein starker Fehler, den der Schwarze geschickt benutzt.

20. . . . .

Sh5 n. f4.

21. Tf1 n. f4.

Dc7 n. e5.

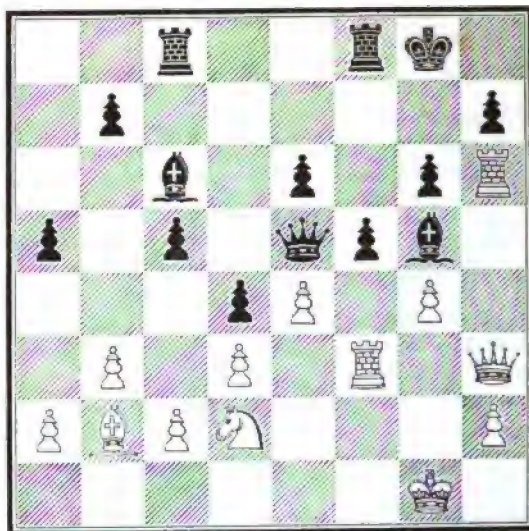
22. Tf4—f3. Weiss hat einen Bauer,

ein wichtiges Tempo und die Angriffsstellung verloren.

22. . . . .

Le7—g5.

Dieser Zug entscheidet vollends zu Gunsten des Nachziehenden. Da er in strenger Consequenz aus dem Fehlzuge g2—g4 hervorgeht, statt dessen Se5 n. g6 geschehen musste, so vergleiche man das Diagramm der jetzigen Stellung mit dem



Weiss.  
vorhergehenden, um sich die schnelle Wendung der Chancen zu veranschaulichen.

Schwarz.  
f5 n. g4.  
Kg8 n. h7.  
De5—c7.  
Kh7—g7.  
Dc7—f4.

Weiss.  
28. Dg5—g2.  
29. Th3—g3.  
30. Tg3—g5.  
31. Tg5—g4.  
gewinnt.

Schwarz.  
Tf8—f6.  
Tc8—f8.  
b7—b5.  
Df4—f1 † und

Die Partie war für Weiss vom 20. Zuge an nicht mehr zu halten.

### Fünfte Partie.

Sird.  
Weiss.  
1. f2—f4.  
2. Sg1—f3.  
3. d2—d4.  
4. e2—e3.  
5. Lf1—d3.  
6. Sb1—c3.  
7. a2—a3.  
8. Dd1 n. d3.  
9. 0—0.  
10. Sc3 n. d5. Dieser hübsche Zug entwickelt das weisse Spiel vorthellhaft.  
10. . . . . Dd8 n. d5.  
11. e3—e4.  
12. e4 n. f5.  
13. c2—c4.

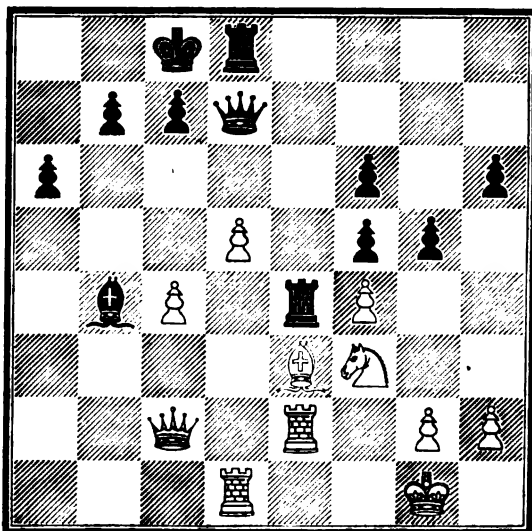
Falkbeer.  
Schwarz.  
d7—d5.  
Sb8—c6.  
Lc8—f5.  
a7—a6.  
Sg8—h6.  
e7—e6.  
Lf5 n. d3.  
Lf8—e7.  
Sh6—f5.  
Dd8 n. d5.  
Dd5—d7.  
e6 n. f5.  
0—0—0.

Weiss.  
14. Lc1—e3.  
15. b2—b4.  
16. Tf1—e1.  
17. Ta1—d1.  
18. d4—d5.  
19. Dd3—c2.

Schwarz.  
f7—f6.  
Nothwendig, um Sf3—e5 zu verhindern.  
Th8—e8.

Da die Könige nach den entgegengesetzten Seiten rochirt haben, so werden jetzt beiderseitig die Angriffe dahin gerichtet.

16. Tf1—e1. Le7—f8.  
17. Ta1—d1. h7—h6.  
g7—g5 vorbereitend.  
18. d4—d5. g7—g5.  
19. Dd3—c2. Sc6 n. b4.  
Ein sehr feiner und weit berechneter Zug. Schwarz giebt den Springer für zwei Bauern mit Aussicht auf Verbesserung seiner Stellung.  
20. a3 n. b4. Lf8 n. b4.  
21. Te1—e2. Te8—e4.



Weiss.

Schwarz.

Weiss.

Schwarz.

22. Le3—f2.  
 23. Te2 n. e4.  
 24. Sf3—d4.  
 25. Lf2—g3.  
 26. Dc2—e2.

- Td8—e8.  
 f5 n. e4.  
 e4—e3.  
 Lb4—c5.

27. Sd4—b3.  
 28. Kg1—h1.

- Lc5—a7.

Weiss ist nicht mehr im Stande den Bauer f4 zu halten.

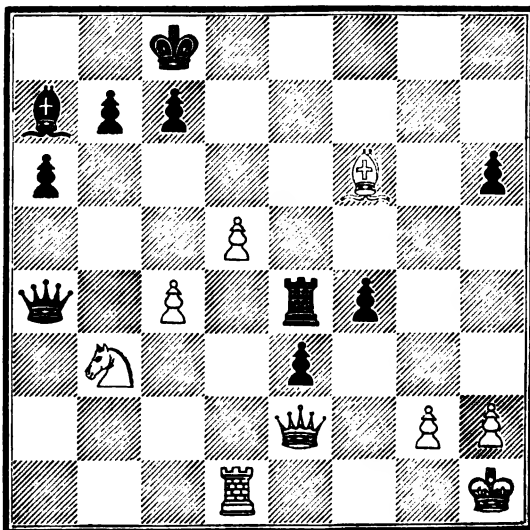
28. . . . . .  
 29. Lg3—h4.  
 30. Lh4 n. f6.

- g5 n. f4.  
 Dd7—a4.  
 La7—b6.

Nothwendig, um das Vorschreiten des Bauern zu verhindern.

26. . . . . . Te8—e4.

Wenn Schwarz den Springer nähme, würde ihm in zwei Zügen Matt gesagt werden.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
31. c4—c5.	Da4 n. b3.	Bauer zu nehmen und den Läufer preiszu- geben.	
32. c5 n. b6.	Db3 n. b6.	41. . . . .	Tf8 n. f4.
33. d5—d6.	c7 n. d6.	42. Te2 n. e7.	Tf4 n. d4.
34. Td1—c1 †	Kc8—b8.	43. h2—h3.	b7—b5.
35. De2—d3.	Te4—e8.	44. g2—g4.	b5—b4.
36. Dd3—g6.	Db6—b5.	45. g4—g5.	b4—b3.
37. Lf6—d4.	Db5—d7.	46. g5—g6.	Td4—d1 †
38. Dg6 n. h6.	e3—e2.	47. Kh1—g2.	b3—b2.
39. Tc1—e1.	Dd7—e7.	48. g6—g7.	Td1—g1 †
40. Dh6 n. f4.	Te8—f8.	49. Kg2 n. g1.	b2—b1 D †
41. Te1 n. e2.		50. Kg1—g2 und das Spiel bleibt unentschieden.	

Weiss ist genöthigt, wegen Tf8—f1 †, den

### Damen-Läufer-Bauer gegen Damen-Läufer-Bauer.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. c2—c4.	c7—c5.	3. d2—d3.	Sg8—f6.
2. f2—f4.		4. Sb1—c3.	d7—d6.
Weiss kann hier auch spielen:		5. e2—e4.	Sb8—c6.
2. e2—e4.		6. Sg1—f3.	e7—e5.
(Vielleicht wäre e2—e3 noch stärker.)		7. Lc1—d2.	Dd8—e7.
2. . . . .	e7—e5.	8. a2—a3.	g7—g6.
3. d2—d3.	d7—d6.	9. g2—g3.	Lf8—g7.
4. f2—f4.	Sg8—f6.	10. Sc3—d5.	Sf6 n. d5.
5. Sg1—f3.	Sb8—c6. Die Spiele sind etwa gleich.	11. c4 n. d5.	Sc6—d4.
2. . . . .	f7—f5.	12. Sf3 n. d4.	c5 n. d4.

Die Spiele sind gleich.

### Damen-Läufer-Bauer gegen Königs-Bauer.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. c2—c4.	e7—e5.	3. d2—d4.	e5—e4.
Dies ist gewisser- massen das umgekehrte Sicilianische Spiel, und für den Nachziehenden nicht zu empfehlen.		4. d4—d5.	c7—c6.
2. Sb1—c3.	f7—f5.	5. d5—d6.	Dd8—f6.
3. e2—e3.		6. c4—c5.	b7—b6.
Schlecht wäre hier d2—d4:		7. c5 n. b6.	a7 n. b6.
		8. Sc3—a4.	Lf8 n. d6.
		9. Sa4 n. b6.	Ld6—b4 †
		10. Lc1—d2.	Df6 n. b2.
		11. Sb6 n. a8.	Lb4 n. d2 †
		12. Dd1 n. d2.	Db2 n. a1 †

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
13. Dd2—d1. hat das bei Weitem bessere Spiel.	Da1 n. a2 und	4. d2—d4.	e5—e4.
3. . . . .	Sg8—f6.	5. Sg1—h3 und Weiss hat das bessere Spiel.	

### Gespielte Partie.

Capitain J. G. S.	Dr. M. . .	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.	17. f2—f4.	Dd8—e7.
1. c2—c4.	e7—e5.	18. Da2—e2.	Ta8—b8.
2. Sb1—c3.	f7—f5.	19. Lc1—d2.	Lc8—d7.
3. e2—e3.	Sg8—f6.	20. a3—a4.	De7—d8.
4. g2—g3.	Lf8—b4.	21. 0—0—0.	Ld7—c6.
5. Sg1—e2.	0—0.	22. g3—g4.	f5 n. g4.
6. Dd1—b3.	c7—c5.	23. De2 n. g4.	Dd8—b6.
7. d2—d4.	Sb8—c6.	24. Kc1—c2.	Lc5 n. e3.
8. d4 n. c5.	Dd8—e7.	25. f4—f5.	Sg6—e7.
9. a2—a3.	Lb4 n. c5.	26. Th1—f1.	Lc6 n. d5.
10. Db3—a2.	a7—a5.	27. Ld2 n. e3.	Db6 n. e3.
11. Sc3—d5.	De7—d8.	28. Sc3 n. d5.	Se7 n. d5.
12. Se2—c3.	d7—d6.	29. Td1 n. d5.	b7—b6.
13. Lf1—g2.	Sc6—e7.	30. h2—h4.	Tb8—f8.
14. Sd5 n. f6 †	Tf8 n. f6.	31. h4—h5.	h7—h6 und
15. Lg2—d5 †	Kg8—h8.		gewann.
16. b2—b3.	Se7—g6.		

### Einige ungebräuchliche Eröffnungen.

Es giebt einige Eröffnungen, die theils ungebräuchlich, theils auch wenig empfehlenswerth sind, weil der Anziehende von vorn herein der Vortheile des Anzuges sich begiebt, oder sogar in Folge desselben seine Stellung benachtheiligt. Dennoch werden in Folgendem, der Vollständigkeit wegen, einige Partien dieser Art mitgetheilt.

### Gespielte Partien.

#### Erste Partie.

Morphy.	Berns.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.	3. Lf1—d8.	Sg8—e7.
1. e2—e4.	f7—f6.	4. Lc1—e3.	d7—d5.
mässiger und fast zweckloser Zug.	Ein ganz unregelmässiger und fast zweckloser Zug.	5. Sb1—c3.	d5 n. e4.
2. d2—d4.	e7—e6.	6. Sc3 n. e4.	Se7—d5.
		7. Sg1—h3.	Lf8—e7.



Weiss.  
 8. Dd1—h5 †  
 9. Dh5—h6.  
 10. Dh6—h4.  
 11. 0—0.  
 12. c2—c4.  
 13. f2 n. e3.

Schwarz.  
 g7—g6.  
 Le7—f8.  
 Lf8—g7.  
 0—0.  
 Sd5 n. e3.  
 f6—f5.

Weiss.  
 14. Se4—g5.  
 15. Sg5—f3.

Schwarz.  
 h7—h6.  
 e6—e5.

Ein trefflicher Zug,  
 der Weiss zum Abtausch nöthigt, und durch  
 den erzwungenen Gewinn eines Bauern zu  
 Gunsten des schwarzen Spiels entscheidet.



16. Dh4 n. d8.  
 17. Ld3—c2.  
 18. e3 n. d4.  
 19. Sf3 n. d4.  
 20. Tf1—e1.  
 21. c4—c5.  
 22. Ta1—d1.  
 23. Td1 n. d4.  
 24. Lc2—a4.  
 25. Te1—d1.  
 26. a2—a3.  
 27. Sh3—f2.  
 28. Kg1—f1.  
 29. La4 n. d1.  
 30. Kf1—e1.  
 31. Ke1—d2.  
 32. Ld1 n. b3.  
 33. Sf2—g4 †

Tf8 n. d8.  
 e5 n. d4.  
 Lg7 n. d4 †  
 Td8 n. d4.  
 Kg8—f7.  
 Lc8—e6.  
 Sb8—c6.  
 Sc6 n. d4.  
 g6—g5.  
 Ta8—d8.  
 f5—f4.  
 Sd4—e2 †  
 Td8 n. d1 †  
 Se2—d4.  
 Kf7—f6.  
 Sd4—b3 †  
 Le6 n. b3.  
 Kf6—g6.

34. g2—g3.  
 35. Sg4—f2.  
 36. Kd2—c3.  
 37. Kc3—d4.  
 38. b2—b4.  
 39. g3 n. f4.  
 40. a3—a4.  
 41. Sf2—e4.  
 42. Se4—d2.  
 43. Sd2—e4.  
 44. Se4—f2.  
 45. Sf2—e4.  
 46. Kd4—e5.  
 47. Se4—g5 †  
 48. Ke5—d6.  
 49. Kd6—c7.  
 50. Kc7 n. b7.

h6—h5.  
 Kg6—f5.  
 Lb3—d5.  
 c7—c6.  
 Ld5—g2.  
 Kf5 n. f4.  
 Lg2—f1.  
 h5—h4.  
 Lf1—e2.  
 g5—g4.  
 Kf4—f3.  
 Le2—f1.  
 Lf1—d3.  
 Kf3—g2.  
 Kg2 n. h2.  
 Kh2—g3.  
 h4—h3 und

gewinnt.

## Zweite Partie.

Desloges.	Kiefferichl.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. g2—g3.	e7—e5.	8. Db3—b5 †	Sb8—d7.
2. Lf1—g2.	d7—d5.	9. Lb7 n. a8.	Dd8 n. a8.
3. c2—c4.	c7—c6.	10. Sg1—f3.	d4 n. c3.
4. c4 n. d5.	c6 n. d5.	11. 0—0.	Le6—h3.
5. Dd1—b3.	Sg8—f6.	12. Tf1—e1.	e5—e4.
6. Sb1—c3.	d5—d4.	13. Sf3—g5.	e4—e3.
7. Lg2 n. b7.	Lc8—e6.		Eine sehr elegante Combination.



14. Sg5 n. h3.	c3 n. d2.	20. b2—b4.	Lc5—b6.
15. Lc1 n. d2.	e3 n. d2.	21. f3 n. e4.	Sf6 n. e4.
16. Te1—d1.	Sf6—e4.	22. Sh3—f4.	Th8—d8.
17. f2—f3.	Lf8—c5 †.	23. Kg2—h3.	Td8—d6.
18. Kg1—g2.	Ke8—e7.	24. Td1—f1.	Td6—h6 †
19. Db5—c4.	Sd7—f6.	25. Kh3—g4.	f7—f5 † u. gewinnt.

## Dritte Partie.

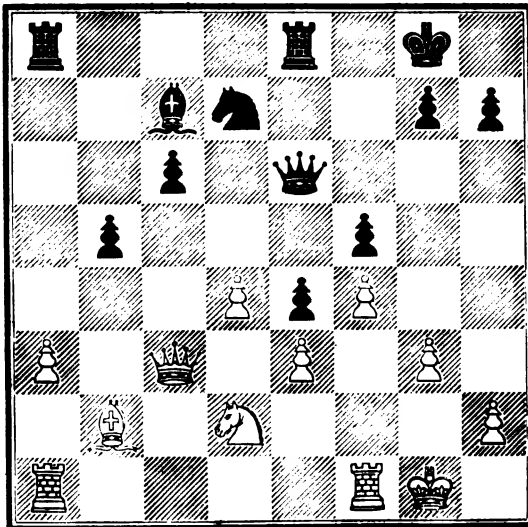
Anderssen.	Morphy.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.		
1. a2—a3.		2. c2—c4.	Sg8—f6.
Anderssen beabsichtigte hierdurch die Stellung des Sicilianischen Spiels herbeizuführen, und zwar mit dem Gewinn eines Tempo.		3. Sb1—c3.	d7—d5.
1. . . . .	e7—e5.	4. c4 n. d5.	Sf6 n. d5.
		5. e2—e3.	Lc8—e6.
		Um Weiss von Lf1—c4, womit diese Figur gut entwickelt wäre, zurückzuhalten.	



- | Weiss.                                    | Schwarz. | Weiss.   | Schwarz.   |
|---|----------|--|------------|
| 36. Th3—g3†                               | Lf8—g7.  | 40. Tc3 n. e3.   |            |
| 37. h2—h3.                                |          | Hierdurch geht das Spiel verloren, statt dessen hätte Dd4—f6 die Remise erzwungen. |            |
| Um den Thurm c1 bewegen zu können.        |          | 40. . . . .  | Tc5 n. c4. |
| 37. . . . .                               | Kg8—h8.  | 41. Dd4—f6.  | Tc4—c1†    |
| 38. Tg3 n. g7.                            | Tf7—g7.  | 42. Kh1—h2.  | Da4 n. f4† |
| 39. Tc1—c3.                               | e4—e3.   | Weiss giebt die Partie auf.  |            |
| Weiss scheint den Zug übersehen zu haben. |          |  |            |

## Vierte Partie.

- | Anderßen.    | Morphy.    | Weiss.   | Schwarz.             |
|--------------|------------|--|----------------------|
| 1. a2—a3.    | c7—e5.     | 13. Le2—f1.  |                      |
| 2. c2—c4.    | Sg8—f6.    | Sonst würde die Dame nach g2 gehen.                              |                      |
| 3. Sb1—c3.   | d7—d5.     | 13. . . . .  | Dh3—h6.              |
| 4. c4 n. d5. | Sf6 n. d5. | 14. c3—c4.   | c7—c6.               |
| 5. e2—e3.    | Lc8—e6.    | 15. c4—c5.   | Ld6—c7.              |
| 6. Sg1—f3.   | Lf8—d6.    | 16. Lf1—c4.  | Sb8—d7.              |
| 7. Lf1—e2.   | 0—0.       | 17. 0—0.   | b7—b5.               |
| 8. d2—d4.    | Sd5 n. c3. | 18. c5 n. b6.  | a7 n. b6.            |
| 9. b2 n. c3. | e5—e4.     | 19. Dd1—b3.  | Tf8—e8.              |
| 10. Sf3—d2.  | f7—f5.     | 20. Lc1—b2.  | b6—b5.               |
| 11. f2—f4.   | Dd8—h4†    | 21. Lc4 n. e6†   | Dh6 n. e6.           |
| 12. g2—g3.   | Dh4—h3.    | 22. Db8—c3.  | Hiermit droht d4—d5, |
|              |            | wodurch der Bauer c6 verloren wäre, weil g7 gedeckt werden muss. |                      |



- |             |         |                                  |  |
|-------------|---------|----------------------------------|--|
| 22. . . . . | De6—d5. | 24. a3—a4.                       |  |
| 23. Tf1—c1. | Ta8—a6. | Um, wenn der Bauer b5 nimmt, mit |  |

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
Dc3 — c4 den Damentausch zu erzwingen.		35. d4 n. c5.	Le7 n. c5.
Bauer a4 ist nicht zu halten für Schwarz, und Weiss hat dann ein sehr freies Spiel.		36. Tb1 — b5.	Sd5 n. e3.
24. . . . .	Te8 — a8.	37. Tb5 n. c5.	Se3 — g2 †
25. a4 n. b5.	Dd5 n. b5.	38. Ke1 — e2.	e4 — e3.
26. Dc3 — c4 †		39. Se5 — f3.	g7 — g6.
* Auf 26) d4 — d5 würde folgen Sd7 — f6 und auf 27) d5 n. c6, Db5 — e2.		40. Tc5 — d5.	Kg8 — f7.
26. . . . .	Db5 n. c4.	41. Td5 — d6.	Kf7 — g7.
27. Sd2 n. c4.	Ta6 n. a1.	42. h2 — h4.	e3 n. d2.
28. Lb2 n. a1.	Sd7 — f6.	43. Td6 n. d2.	Ta2 — a4.
29. La1 — c3.	Ta8 — a2.	44. Ke2 — f2.	Sg2 n. f4.
30. Lc3 — d2.	Sf6 — d5.	45. g3 n. f4.	Ta4 n. f4.
31. Kg1 — f1.	Lc7 — d8.	46. Td2 — d4.	Tf4 n. d4.
	Der Läufer soll über	47. Sf3 n. d4.	Kg7 — f6.
e7 nach b4 gespielt werden.		48. Kf2 — e3.	g6 — g5.
32. Kf1 — e1.	Ld8 — e7.	49. h4 — h5.	Kf6 — e5.
33. Tc1 — b1.	h7 — h6.	50. Sd4 — f3 †	Ke5 — f6.
34. Sc4 — e5.	c6 — c5.	Die Partie wurde als unentschieden abgebrochen.	

## Fünfte Partie.

Falkbeer.	Sirb.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.	pelseitig. Er bedroht indirect den Thurm auf a8, und unterstützt den etwa auf die Rochade-seite des Gegners zu richtenden Angriff.	
1. d2 — d4.	g7 — g6.	14. . . . .	Sb8 — a6.
	Um den Läufer nach	15. h3 — h4.	Sa6 — b4.
g7 zu bringen. Derselbe nimmt jedoch daselbst keine vortheilhafte Stellung ein.		16. Ta1 — d1.	Sb4 — d5.
2. e2 — e4.	Lf8 — g7.	17. Sc3 n. d5.	Le6 n. d5.
3. e4 — e5.	d7 — d6.	18. h4 — h5.	Dd8 — a5 †
4. f2 — f4.	Sg8 — h6.	19. Ke1 — f2.	Ld5 n. f3.
5. Sb1 — c3.	c7 — c6.	20. Dg2 n. f3.	Da5 n. a2.
6. Sg1 — f3.	0 — 0.	Die Dame entfernt sich vom 18. Zuge an zu weit aus dem Spiele; der hieraus sich ergebende Positions-Nachtheil wird durch die Eroberung des Bauern a2 nicht aufgewogen.	
7. Lf1 — d3.	d6 n. e5.	21. h5 n. g6.	h7 n. g6.
8. d4 n. e5.	Lc8 — g4.	22. Df3 — h3.	Sf7 — h8.
9. h2 — h3.	Lg4 — e6.	23. Dh3 — h7 †	Kg8 — f7.
10. g2 — g4.	f7 — f5.	24. b2 — b3.	
11. g4 — g5.	Sh6 — f7.	Um durch e5 — e6 † zum mindesten eine Figur zu gewinnen und die Rückkehr der Dame in das Spiel zu vereiteln.	
12. Lc1 — e3.	b7 — b6.		
13. Dd1 — e2.	b6 — b5.		
In diesen Bauern-Manövern des Schwarzen scheint keine rechte Consequenz zu liegen.			
14. De2 — g2. Dieser feine Zug ist dop-			



24. . . . . e7—e6.

25. Ld3 n. f5.

Ein sehr entscheidender Zug, der dem Thurm freien Spielraum gewährt, und das ohnehin zerrüttete schwarze Spiel ganz auflöst.

25. . . . . Tf8—d8.

26. Lf5—d3. Td8—d5.

27. Ld3—e4. Ta8—d8.

Schwarz will die Qualität geben, in der

Hoffnung, hierdurch seine schlimme Lage zu bessern.

28. Td1—a1.

Da2—b2.

29. Le4 n. d5.

Db2 n. c2 †

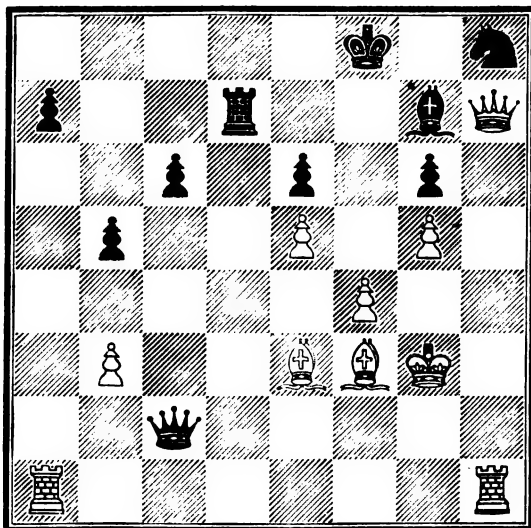
30. Kf2—g3.

Td8—d7.

Der Läufer kann wegen Ta1 n. a7 † nicht genommen werden.

31. Ld5—f3.

Kf7—f8.



Weiss kündigt ein Matt in spätestens 5 Zügen an.





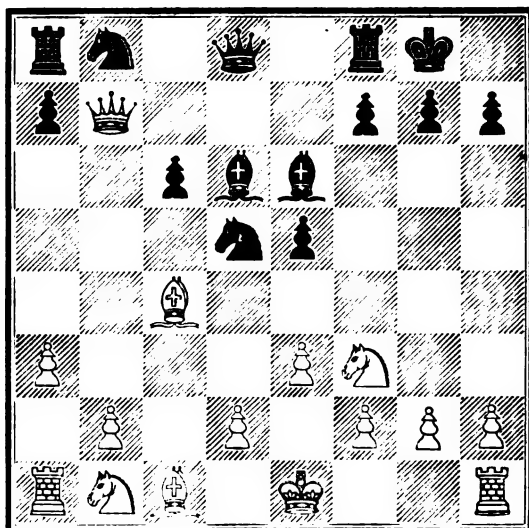
Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
26. Te1—d1.	h5—h4.	34. e4—e5.	Dc7—b6.
27. Tf1—e1.	Sc4 n. g5.	35. Lc1—e3.	Td8—d5.
28. f4 n. g5.	La6 n. d3.	36. Le3—f2.	Th8—d8.
29. c2 n. d3.	De7—c7.	37. Td1—d3.	Lg3 n. f2 †
30. h2—h3.	Ld6—g3.	38. Df3 n. f2.	Td5 n. d4.
31. Te1—e2.	Kf8—g7.	39. Kg1—h2.	Td8—d5.
32. e3—e4.	d5 n. e4.	40. Te2—e4.	
33. d3 n. e4.	Ta8—d8.		



40. . . . .	f5 n. e4.	43. Dg6—f6 †	Kf8—e8.
Beide Thürme für die Dame zu nehmen,		44. Td3 n. d4.	Db6 n. d4.
hätte wohl nur zum Remis geführt; 40) c3		45. Df6 n. e6 †	Ke8—d8.
—c2 aber wäre schlecht gewesen; es konnte		46. De6—f6 †	Kd8—c7.
folgen: 41) Te4 n. d4, c2—c1 D, 42) Td4 n.		47. Df6—g7 †	Td5—d7.
d5, Db6 n. f2, 43) Td5—d7 † und giebt in		48. Dg7—f6.	c3—c2.
zwei Zügen Matt.		49. Df6—f4.	e4—e3.
41. Df2—f6 †	Kg7—g8.	Weiss giebt die Partie auf.	
42. Df6 n. g6 †	Kg8—f8.		

## Siebente Partie.

Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.	Weiss.
1. a2—a3.	6. Lf1—c4.	Lc8—e6.
2. c2—c4.		Durch diesen Zug ver-
3. e2—e3.	7. Dd1—b3.	c7—c6.
4. c4 n. d5.	8. Db3 n. b7.	0—0.
5. Sg1—f3.		Schwarz beabsichtigt beide
		Thürme für die feindliche Dame zu geben.



- |                               |            |               |            |
|-------------------------------|------------|---------------|------------|
| 9. Db7 n. a8.                 | Dd8—b6.    | 18. d4 n. e5. | Db6—c7.    |
| 10. Lc4 n. d5.                | c6 n. d5.  | 19. Sc3—e2.   | Dc7 n. e5. |
| 11. Sb1—c3.                   | Sb8—c6.    | 20. Se2—d4.   | Le6—d7.    |
| 12. Da8 n. f8†                | Kg8 n. f8. | 21. Lc1—d2.   | Sa5—c4.    |
| 13. b2—b4.                    | f7—f5.     | 22. Ld2—c3.   | Kf8—g8.    |
| 14. 0—0.                      | h7—h6.     | 23. Tf1—d1.   | g7—g5.     |
| Hier wäre wohl d5—d4 stärker. |            | 24. Ta1—c1.   | De5—e7.    |
| 15. b4—b5.                    | Sc6—a5.    | 25. Lc3—b4.   | De7—f7.    |
| 16. d2—d4.                    | e5—e4.     | 26. Sd4—c6.   | Ld7—e6.    |
| 17. Sf3—e5.                   | Ld6 n. e5. |               |            |

Weiss hat jetzt eine



Weiss.

Schwarz.

Weiss.

Schwarz.

verhältnissmässig sehr vorteilhafte Stellung. Der Abtausch des Läufers gegen den Springer wäre nicht gut, weil der wiedernehmende Bauer ohne Verlust des d-Bauern und anderweitige Nachteile nicht geschlagen werden kann.

27. Tc1 n. c4.

Ein wohlberechnetes feines Opfer.

27. . . . . d5 n. c4.

28. Td1—d8† Kg8—h7.

29. Td8—a8.

Noch stärker wäre hier Lb4—c3.

29. . . . . Df7—f6.

30. Ta8 n. a7† Kh7—g6.

31. Sc6—d4. Le6—c8.

32. Ta7—c7. Df6—d8.

33. b5—b6. Lc8—a6.

34. h2—h3. f5—f4.

35. Tc7—c6†

Hier wäre wohl stärker Tc7—g7† und demnächst b6—b7.

35. . . . .

Kg6—h7.

36. Lb4—d6. c4—c3.

37. Ld6—c7. Dd8—d5.

38. Tc6 n. c3. Dd5—a2.

39. Tc3—c2. Da2 n. a3.

40. Lc7—e5. Da3—b4.

41. Tc2—c7† Kh7—g6.

42. Kg1—h2. Db4—e1.

43. Tc7—g7† Kg6—h5.

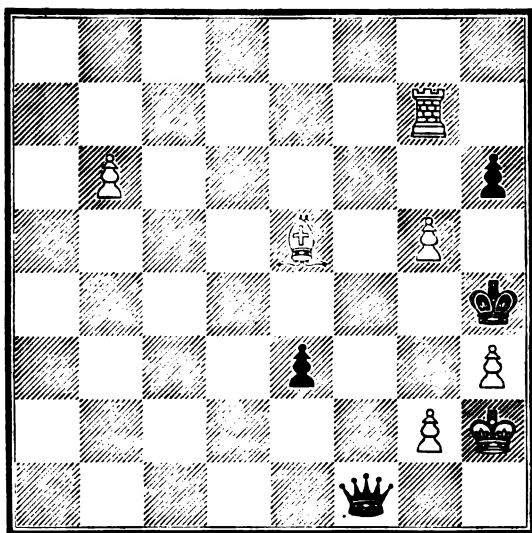
44. Sd4—f5. De1 n. f2.

45. e3 n. f4. La6—f1.

46. Sf5—g3† Kh5—h4.

47. Sg3 n. f1. Df2 n. f1.

48. f4 n. g5. e4—e3.



Weiss setzt in 3 Zügen matt.

## Achte Partie.

Schwarz.

Weiss.

1. a2—a3.

2. d2—d4.

3. Lc1—f4.

Schwarz.

Schwarz.

d7—d5.

Lc8—f5.

e7—e6.

Weiss.

4. c2—c4.

5. Sb1—c3.

6. e2—e3.

7. Sg1—f3.

Schwarz.

d5 n. c4.

a7—a6.

b7—b5.

Sg8—f6.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
8. a3—a4.	b5—b4.	21. Sc4—e3.	Lg6—h5.
9. Sc3—b1.	Lf8—d6.	22. Dd1—d2.	f7—f6.
10. Lf4—g3.	0—0.	23. Se5—d7.	Tf8—c8.
11. Lf1 n. c4.	a6—a5.	24. Sd7—c5.	Ta6—d6.
12. 0—0.	Ld6 n. g3.	25. Se3—f1.	Tc8—d8.
13. h2 n. g3.	Sb8—d7.	26. Tc1—c4.	f6—f5.
14. Sb1—d2.	Sd7—b6.	27. Sf1 n. g3.	Dh4 n. g3.
15. Ta1—c1.	Sb6 n. c4.	28. Te1—f1.	e6—e5.
16. Sd2 n. c4.	Sf6—e4.	29. d4—d5.	Td6—h6.
17. Sf3—e5.	Ta8—a6.	30. Dd2—e1.	
18. f2—f3.	Se4 n. g3.		
19. Tf1—e1.	Dd8—h4.		
20. e3—e4.	Lf5—g6.		

Weiss erzwingt hiermit den Damentausch;  
denn zöge die schwarze Dame sich zurück,  
so folgt Sc5—e6 mit Vortheil.



30. . . . .	Dg3 n. e1.	38. Tc4 n. b4.	Ta4 n. b4.
31. Tf1 n. e1.	f5 n. e4.	39. Sc6 n. b4.	Te8—b8.
32. f3 n. e4.	Lh5—f7.	40. Sb4—a6.	Tb8—b7.
33. Sc5—b7.	Td8—d7.	41. b2—b4.	Lf7—e8.
34. Sb7 n. a5.	Th6—a6.	42. Kg1—f2.	Kg8—f7.
35. Sa5—c6.	Ta6 n. a4.	43. Kf2—e3.	Kf7—e7.
36. Sc6 n. e5.	Td7—e7.	44. Ke3—d4 und gewinnt.	
37. Se5—c6.	Te7—e8.		

## Neunte Partie.

Stannion, Wypil,  
Krenschy.Löwenthal, Falkberr,  
de Rivière.

Weiss.

Schwarz.

Weiss.

Schwarz.

1. c2—c4.
2. e2—e3.
3. c4 n. d5.
4. Lf1—b5 †
5. Lb5—c4.
6. b2—b4.

- e7—e5.
- d7—d5.
- Sg8—f6.
- Lc8—d7.
- Lf8—c5.
- Lc5—d6.

Auf Lc5 n. b4 folgt

Dd1—b3 mit Vortheil.

7. Lc1—b2.
8. Sb1—c3.
9. a2—a3.
10. Sg1—e2.
11. Se2—g3.

- c7—c6.
- 0—0.
- Ld6—c7.
- Ld7—f5.
- Lf5—g6.

12. Dd1—f3.

- e5—e4.

Durch diesen Zug geht der 2. Bauer verloren.

13. Sg3 n. e4.
14. Sc3 n. e4.
15. d5 n. c6.
16. 0—0.

- Sf6 n. e4.
- Sb8—d7.
- b7 n. c6.

Ein Fehler, durch den Weiss eine Figur verliert.

16. . . . .
17. Se4—g3.
18. Df3 n. g3.
19. f2—f4.
20. d2—d3.

- Dd8—h4.
- Lc7 n. g3.
- Dh4 n. c4.
- f7—f5.
- Dc4—c2.

Jetzt hat Schwarz eine Figur gegen 2 Bauern, und müsste bei richtigem Spiel wohl die Partie gewinnen.



21. Lb2—d4.
22. Tf1—d1.
23. Td1—c1.
24. Tc1 n. c6.
25. Ta1—c1.
26. Dg3—h4.
27. Ld4 n. a7.

- Sd7—f6.
- Lg6—h5.
- Dc2 n. d3.
- Lh5—g6.
- Sf6—e4.
- Ta8—d8.
- Dd3 n. a3.

28. La7—b6.
29. Dh4—e1.
30. Tc1 n. c6.
31. Lb6—d4.
32. Tc6—c7.
33. Tc7—c8 †
34. Tc8—c7.

- Td8—d6.
- Td6 n. c6.
- Lg6—f7.
- Lf7—d5.
- Tf8—f7.
- Tf7—f8.
- Ld5—f7.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
35. b4—b5.	Da3—b3.	38. De1—a5.	Db3—d1†
36. b5—b6.	Tf8—b8.	39. Kg1—h2.	Se4—d2.
Tf8—e8 wäre vielleicht besser gewesen.		40. Da5—e5.	Als remis abgebrochen.
37. h2—h3.	h7—h6.		

## Zehnte Partie.

Röwenthal, Falkbeer, de Rivière.	Stannett, Weyl, Knecht.	Schwarz.	Weiss.
Schwarz.	Weiss.	23. Sc6—d8.	Dd1—c1.
1. d7—d5.	b2—b3.	24. c7—c6.	Ld5—f3.
2. e7—e5.	e2—e3.	25. b7—b5.	Sc4—b2.
3. d5—d4.		26. Tf8—e8.	Sb2—d1.
Der richtige Zug, der die Entwicklung des weissen Spiels hemmt.		27. Te7—e1.	Dc1—b2.
3. . . . .	e3 n. d4.	28. Dh6—g7.	Kh1—g1.
4. e5 n. d4.	Sg1—f3.	Wäre Sd1—f2 geschehen, so würde Schwarz in Vortheil gekommen sein, durch:	
5. Sg8—f6.	Lc1—b2.	29. Te1 n. b1.	Tf1 n. b1 oder A.
6. Lf8—c5.	Lf1—e2.	30. Lb4—c3.	Db2—a2.
7. 0—0.	0—0.	31. b5—b4.	Sh2—f1.
8. Sb8—c6.	h2—h3.	32. c6—c5.	Sf2—d1.
9. Dd8—d6.	d2—d3.	33. Lc3—e1 u. hat eine sehr gute Stellung.	
10. Sf6—d5.	Sb1—d2.	A	
11. f7—f5.	Sf3—h2.	29. . . . .	Db2 n. b1.
12. Lc8—d7.	Le2—f3.	30. Lb4—d2.	Db1—d1.
13. Sd5—f4.	Kg1—h1.	31. Ld2—e3 und gewinnt.	
14. Dd6—h6.	Lb2—c1.	29. Te1 n. f1†	Sh2 n. f1.
15. g7—g5.	Sd2—c4.	Nimmt der König, so erfolgt ein Matt in 2 Zügen.	
16. Sf4—g6.	a2—a4.	30. Sd8—e6.	Sd1—f2.
17. Ta8—e8.	Lf3—h5.	31. Se6—g5.	Lf3—h5.
18. Te8—e7.	f2—f4.	32. Te8—g8.	
19. Sg6 n. f4.	Lc1 n. f4.	Dieser Zug führt zur raschen Entscheidung.	
20. g5 n. f4.	Lh5—f3.	32. . . . .	c2—c4.
21. Lc5—b4.	Lf3—d5†	33. d4 n. c3.	Db2—e2.
22. Kg8—h8.	Ta1—b1.	34. Sg5—e6.	Aufgegeben.

## **Dritte Abtheilung.**

### **Spielendungen.**

In den beiden vorangegangenen Abtheilungen wurden die Elemente des Spiels und die Art, wie man dasselbe am besten eröffnet und bis zur Mitte fördert, dargelegt. Die Behandlung des Mittelspiels kann nur aus Beispielen erlernt werden, und die zahlreich mitgetheilten, jeder bestimmten Eröffnung sich anschliessenden Musterpartien geben nach dieser Seite hin einen Leitfaden, jedoch muss der Lernende vor allen Dingen im praktischen Spiele sich auszubilden suchen, denn nur die Uebung gewährt allmählig den nöthigen Ueberblick. Sobald das Spiel über die Mitte hinausgegangen ist, hat einer der Spieler entweder einen entscheidenden, den Sieg sichernden Vortheil errungen, oder es bleiben schliesslich gewisse Stellungen, in denen gegenseitig nur noch einige Steine vorhanden sind, und die Entscheidung der Partie fraglich ist. Solche Stellungen nennt man Endspiele. Ihre Kenntniss ist so wichtig, wie die der Eröffnungen, denn häufig verliert ein Spieler, der Eröffnung und Mitte geschickt geleitet, durch einen Fehler im Endspiel die Partie. Eine Anzahl von Stellungen, die theils den Uebergang von der Mitte der Partie zum Endspiel bilden, theils sich nicht bequem in eine Untergattung des letzteren einordnen lassen, werden im zweiten Abschnitt: „Studien“ behandelt.

## **Erster Abschnitt.**

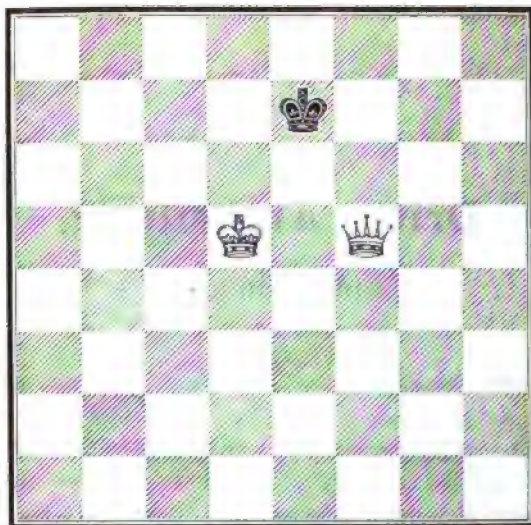
### **Endspiele.**

#### **Der König gegen eine und mehrere Figuren.**

##### **Der König und die Königin gegen den König.**

Dies ist eine der einfachsten Arten des Mattsetzens. Man treibt den König auf den Rand des Brettes, und nähert den eigenen König, bis man mit der Dame, von ihm gedeckt, Matt geben kann. Man muss nur verhüten, dass man dem feindlichen Könige nicht Gelegenheit giebt, Patt zu werden. Betrachten wir z. B. folgende Stellung, in der Weiss am Zuge ist.

I

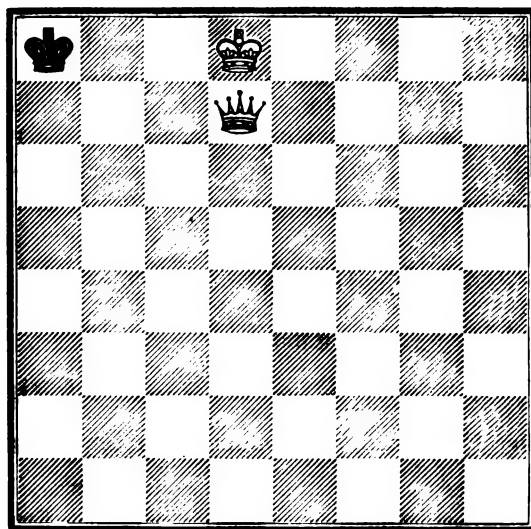


Das Matt wird auf folgende Art erzwungen:

- |            |             |
|------------|-------------|
| 1. Kd5—c6. | Ke7—d8.     |
| 2. Df5—d7. | Schachmatt. |

In folgender Stellung

II

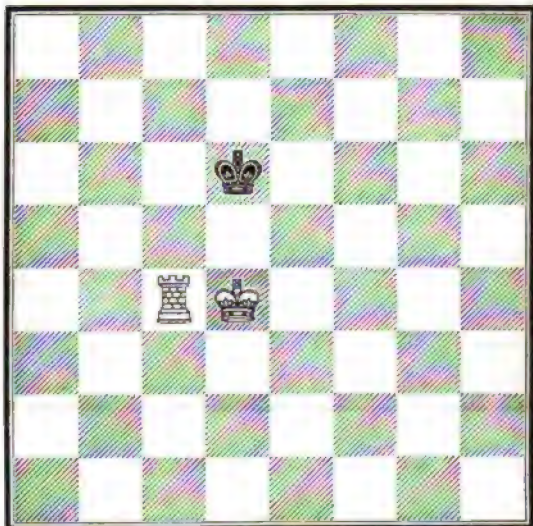


wird Weiss gewinnen, wenn er zuerst Kd8—c7 spielt. Das Spiel wird jedoch unentschieden, wenn er 1) Kd8—c8 oder Dd7—c7 zieht, weil in diesen Fällen Schwarz Patt ist.

**König und Thurm gegen den König.**

Auch dieses Matt ist leicht und stets zu erzwingen. Man muss den feindlichen König auf den Rand treiben und ihm den eigenen König gegenüber stellen. Nehmen wir z. B. folgende Stellung:

I.



Weiss.

Schwarz.

1. Tc4—c5.

Kd6—e6.

Am besten, denn der König muss so weit wie möglich von der Randlinie sich entfernt halten.

2. Tc5—d5.

Ke6—f6.

3. Td5—e5.

Kf6—g6.

Es führt zum selben Ziele, wenn der König nach f7 oder g7 geht.

4. Kd4—d5.

Kg6—f7.

5. Te5—e6.

Kf7—g7.

6. Kd5—d6.

Kg7—f7.

7. Kd6—d7.

Kf7—g7.

8. Kd7—e8.

Kg7—g8.

9. Te6—e7.

Kg8—h8.

10. Ke8—f7.

Ginge Ke8—f8, so wäre Schwarz Patt.

10. . . . .

Kh8—h7.

11. Te7—e6.

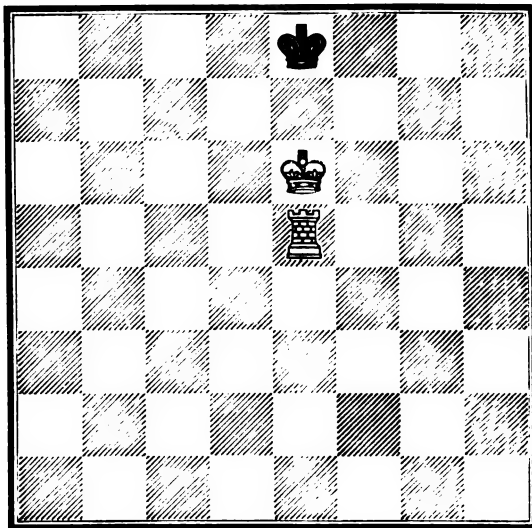
Kh7—h8.

12. Te6—h6.

Schachmatt.

In folgender Stellung, die häufig wiederkehrt, ist das Matt in drei Zügen zu erzwingen.

II



- |            |             |
|------------|-------------|
| 1. Te5—d5. | Ke8—f8.     |
| 2. Td5—g5. | Kf8—e8.     |
| 3. Tg5—g8. | Schachmatt. |

**Der König und zwei Läufer gegen den König.**

Auch in diesem Falle wird das Matt immer erzwungen. Man muss den feindlichen König in ein Eckfeld treiben.

I

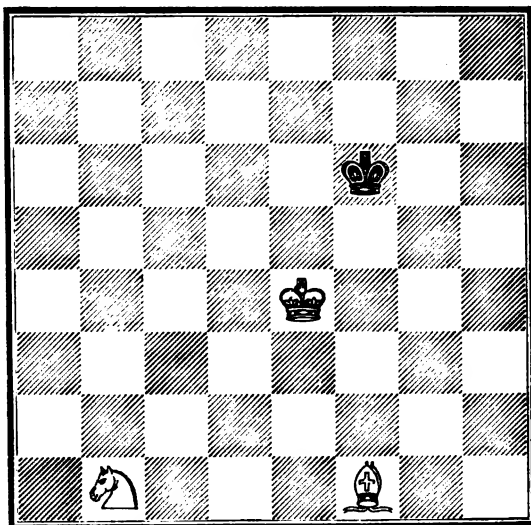


Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. Lf1—h3.	Ke8—d8.	8. Kg5—f6.	Kd8—e8.
2. Lc1—f4.	Kd8—e7.	9. Lf4—c7.	Ke8—f8.
3. Ke1—e2.	Ke7—f6.	10. Lf5—d7.	Kf8—g8.
4. Ke2—f3.	Kf6—e7.	11. Kf6—g6.	Kg8—f8.
5. Lh3—f5.	Ke7—f6.	12. Lc7—d6 †	Kf8—g8.
6. Kf3—g4.	Kf6—e7.	13. Ld7—e6 †	Kg8—h8.
7. Kg4—g5.	Ke7—d8.	14. Ld6—e5 † und Matt.	

### König, Läufer und Springer gegen den König.

Dieses Matt ist ebenfalls stets zu erzwingen, jedoch bei Weitem schwieriger, als die vorhergehenden. Es kann nur in einer Ecke von der Farbe des Läufers gegeben werden.

**I.**



- |   |         |                                     |         |
|---|---------|-------------------------------------|---------|
| 1. Lf1—c4.                                    | Kf6—g6. | 6. Kf5—f6.                          | Kh7—h8. |
| 2. Ke4—f4.                                    | Kg6—f6. | Der schwarze König geht gleich      |         |
| 3. Sb1—c3.                                    | Kf6—g6. | das Feld h8, weil er sonst durch Lc |         |
| 4. Sc3—e4.                                    |         | und einige Springerzüge dazu gew    |         |
| Der Springer muss dem feindlichen Kö-         |         | würde.                              |         |
| nige diejenigen Felder abschneiden, die nicht |         | 7. Se4—d6.                          | Kh8—h7. |
| von der Farbe des Läufers sind.               |         | 8. Sd6—f7.                          | Kh7—g8. |
| 4. . . . .                                    | Kg6—h6. | In dieser St                        |         |
| 5. Kf4—f5.                                    | Kh6—h7. | treibt Weiss den schwarzen König na |         |

Der Springer muss dem feindlichen Könige diejenigen Felder abschneiden, die nicht von der Farbe des Läufers sind.

4. . . . .	Kg6—h6.
5. Kf4—f5.	Kh6--h7.

Wenn Schwarz Kh6--h5 zieht, so folgt Lc4--e2† und in wenigen Zügen Matt. Auf Kh6--g7 folgt 6) Se4--d6, Kg7--f8, 7) Kf5--e6, Kf8--g7, 8) Sd6--f7 u. s. w.

6. Kf5—f6. Kh7—h8.

Der schwarze König geht gleich auf das Feld h8, weil er sonst durch Lc4—e2 und einige Springerzüge dazu gezwungen würde.

7. Se4—d6. Kh8—h7.  
8. Sd6—f7. Kh7—g8.

In dieser Stellung treibt Weiss den schwarzen König nach h8, indem der Springer die schwarzen und der Läufer die weissen Felder ihm abschneidet, und setzt auf diese Art spätestens im 20. Zuge Matt.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
9. Lc4—d3.	Kg8—f8.	17. Sd7—c5.	Kc8—d8.
10. Ld3—b7.	Kf8—e8.	18. Sc5—b7 †	Kd8—c8.
11. Sf7—e5.	Ke8—f8.	19. Kd6—c6.	Kc8—b8.
(oder —d8, siehe die Veränderung.)		20. Kc6—b6.	Kb8—c8.
12. Se5—d7 †	Kf8—e8.	21. Lf7—e6 †	Kc8—b8.
13. Kf6—e6.	Ke8—d8.	22. Le6—d7.	Kb8—a8.
14. Ke6—d6.	Kd8—e8.	23. Sb7—c5.	Ka8—b8.
15. Lh7—g6 †	Ke8—d8.	24. Sc5—a6 †	Kb8—a8.
16. Lg6—f7.	Kd8—c8.	25. Ld7—c6 † und Matt.	

## Veränderung.

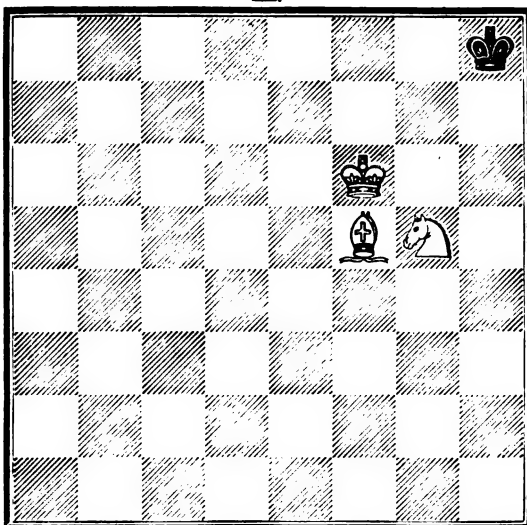
## II.



11. . . . . . Ke8—d8. und die bisher gemachten Züge wären dann umsonst gewesen.
12. Kf6—e6.
- Man kann hier auch mit Lh7—e4 das Matt erzwingen, jedoch erst im 28. Zuge.
12. . . . . . Kd8—c7.
13. Se5—d7.
- Der Springer zieht wie im Hauptspiel.
13. . . . . . Kc7—c6.
14. Lh7—d3.
- Hätte der Läufer auf e4 Schach gegeben, so würde der König sich nach a1 wenden,
14. . . . . . Kc6—c7.
15. Ld3—e4. Kc7—d8.
16. Ke6—d6. Kd8—e8.
17. Le4—g6 † Ke8—d8.
18. Lg6—f7. Kd8—c8.
19. Sd7—c5 und die Stellung ist dieselbe, wie die nach dem 17. Zuge des Weissen im Hauptspiel.

In nachstehender Stellung verfährt Weiss, wie folgt:

## III.



- |            |         |                                       |
|------------|---------|---------------------------------------|
| 1. Sg5—f7† | Kh8—g8. | 4. Sf7—e5 und das Spiel befindet sich |
| 2. Lf5—e4. | Kg8—f8. | wieder in der Stellung, die auf dem   |
| 3. Le4—h7. | Kf8—e8. | letzten Diagramm angegeben ist.       |

Wenn Schwarz noch einen Bauer hat, so gewinnt Weiss hierdurch häufig ein Tempo, und setzt dann schneller Matt, als es sonst möglich wäre.

Palamède.

IV.

1842.



- |            |                    |                      |        |
|------------|--------------------|----------------------|--------|
| 1. Ld6—b4. | Ka6—a7.            | 4. Kb6—a6.           | b4—b3. |
| 2. Lb4—c5† | Ka7—a8. Am besten. | 5. Lc5—d6.           | b3—b2. |
| 3. Kc6—b6. | b5—b4.             | 6. Sd7—b6† und Matt. |        |

d'Orville.

V.

Palamida. 1828.



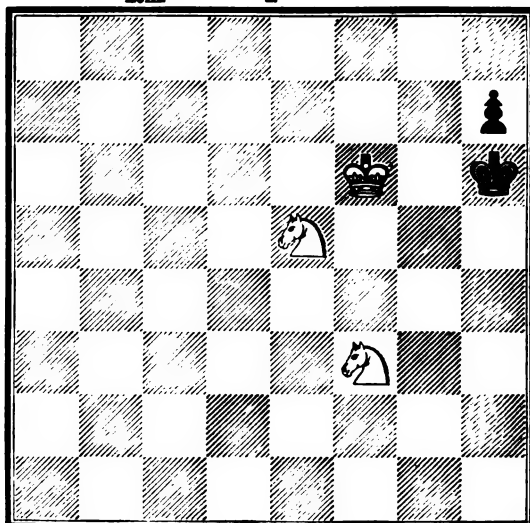
- |             |         |                       |         |
|-------------|---------|-----------------------|---------|
| 1. Sg2—f4 † | Kh3—h4. | 4. e2—e3.             | Kf5—g5. |
| 2. Lg1—d4.  | Kh4—g5. | 5. e3—e4.             | Kg5—h4. |
| 3. Ld4—g7.  | Kg5—f5. | 6. Lg7—f6 † und Matt. |         |

### Der König und zwei Springer gegen den König.

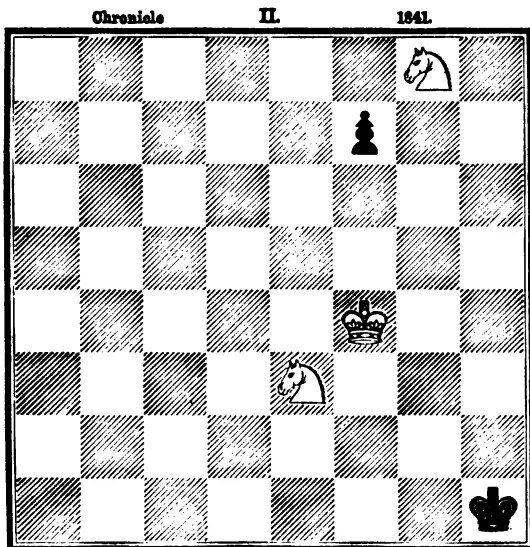
Dieses Matt kann nicht erzwungen werden. Obgleich es Mattstellungen giebt, so kann der schwarze König doch niemals gezwungen werden, auf ein Feld zu gehen, auf dem er im nächsten Zuge Matt gesetzt wird. Dies geschieht jedoch häufig, wenn der schwarze König noch einen oder mehrere Bauern hat.

Lelll.

I.



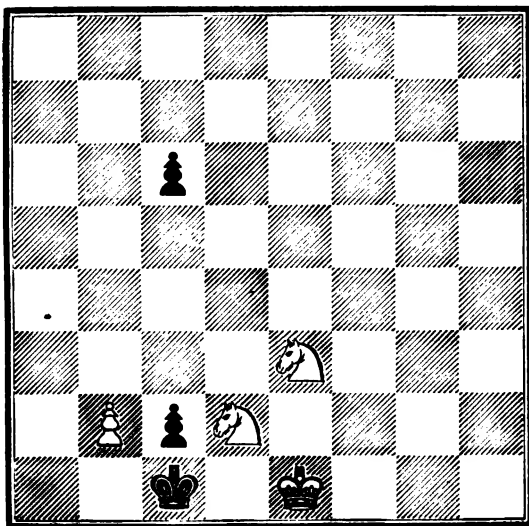
1. Se5—g4 † Kh6—h5. 2. Kf6—f5. h7—h6. 3. Sg4—f6 † und Matt.



- |             |                    |                        |         |
|-------------|--------------------|------------------------|---------|
| 1. Sg8—f6.  | Kh1—h2. Am besten. | 7. Sf2—h3 †            | Kg1—h1. |
| 2. Kf4—g4.  | Kh2—h1.            | 8. Sh3—f4.             | Kh1—g1. |
| 3. Kg4—h3.  | Kh1—g1.            | 9. Sf4—e2 †            | Kg1—h1. |
| 4. Kh3—g3.  | Kg1—h1.            | 10. Se3—f1.            | f5—f4 † |
| 5. Sf6—e4.  | f7—f5.             | 11. Kg3—f2.            | f4—f3.  |
| 6. Se4—f2 † | Kh1—g1.            | 12. Se2—g3 † und Matt. |         |

In folgender Stellung hat auch Weiss noch einen Bauer, und das Matt wird in 6 Zügen erzwungen.

III.

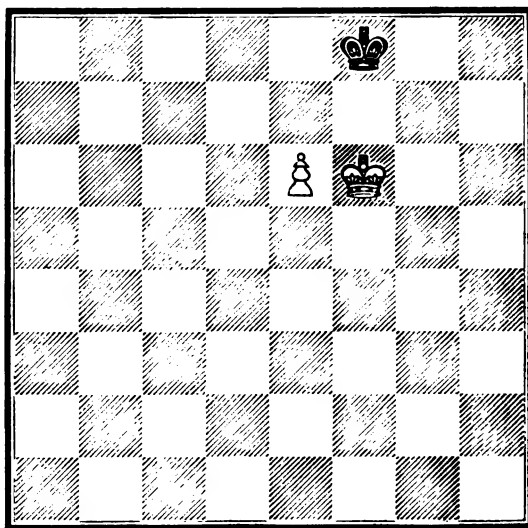


Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. Se3—c4.	c6—c5.	4. Ke2—e1.	b3—b2.
2. b2—b4.	c5 n. b4.	5. Sc4—e5.	b2—b1 D.
3. Ke1—e2.	b4—b3.	6. Se5—d3† und Matt.	

**König und Bauer; König, Läufer, Bauer; König, Springer und Bauer gegen den König.**

Wenn ein Bauer allein, unterstützt von seinem Könige, dem einen Spiele bleibt, und in dem andern der König sich dem Bauer gegenüber befindet oder ihn erreichen kann, so ist die Untersuchung, ob derjenige, der den Bauer besitzt, gewinnen muss, häufig nicht leicht. Der Sieg hängt meistens davon ab, dass man die Opposition gewinnt, und dies ist nicht immer möglich. In der folgenden Stellung (Diagramm I.) hat Weiss die Opposition. d. h. der weisse König steht dem schwarzen auf derselben (f) Linie, nur durch ein Feld von ihm getrennt, grade gegenüber, und Schwarz ist am Zuge.

I.



1. . . . . . Kf8—e8.
2. e6—e7. Ke8—d7.
3. Kf6—f7 und gewinnt.

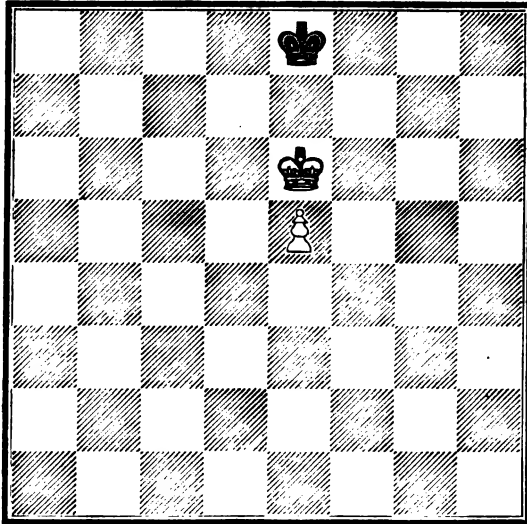
Wäre aber Weiss am Zuge, d. h. hätte Schwarz die Opposition, so würde das Spiel unentschieden geworden sein, denn, wenn Weiss e6—e7 † spielte, so ginge der schwarze König nach e8, und Weiss müsste entweder den Bauer

aufgeben oder er setzte den schwarzen König Patt. Die Regel, die man sich einprägen muss, ist folgende:

Kann man den Bauer auf das 7. Feld bringen, ohne Schach zu sagen, so ist das Spiel gewonnen. Gibt der Bauer aber Schach, indem er dies Feld erreicht, so bleibt das Spiel unentschieden.

In dieser Stellung

II.



gewinnt Weiss immer. Mit dem Zuge, oder ohne den Zug. Ist Schwarz am Zuge, so geht der weisse König nach f7 oder nach d7, und führt den Bauer ungehindert in die Dame. Ist aber Weiss am Zuge, so spielt er:

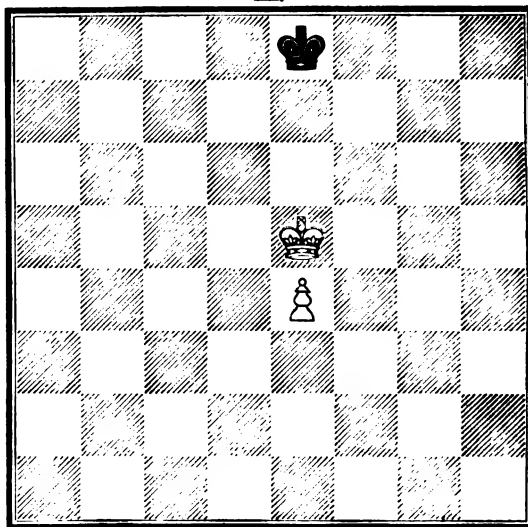
1. Ke6—d6 (oder f6).      Ke8—d8 (oder f8).
2. e5—e6.                      Kd8 (oder f8) —e8.
3. e6—e7 und gewinnt.

Es ist klar, dass Weiss auch gewonnen haben würde, wenn der Bauer noch einige Felder von seinem Könige entfernt wäre. Man kann also die Regel aufstellen: Weiss gewinnt, wenn sein König ein 6. Feld erreicht hat, und hinter ihm auf derselben Linie der Bauer sich befindet. Natürlich sind diejenigen Fälle ausgenommen, in denen der feindliche König den Bauer angreifen und den weissen König zu seiner Deckung zum Rückzuge zwingen kann. Die Regel hat keine Anwendung, sobald der weisse König und der Bauer auf der a- oder h-Linie steht, der schwarze König sich ihnen aber gegenüber befindet.

In der folgenden Stellung wird Weiss gewinnen, wenn er am Zuge ist. Im andern Falle wird das Spiel unentschieden.



## III.



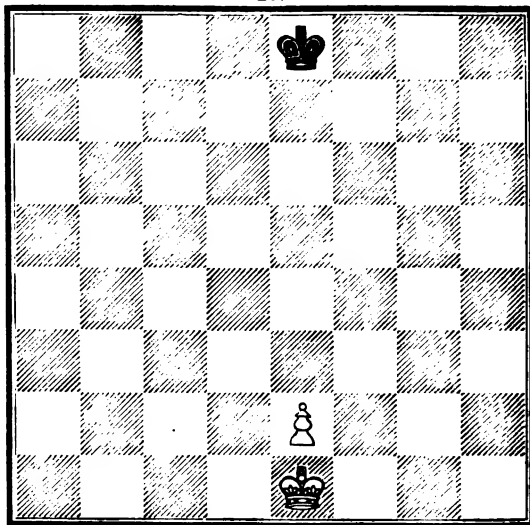
- |              |         |                                       |
|--------------|---------|---------------------------------------|
| 1. . . . . . | Ke8—e7. | das Spiel ist unentschieden. Die      |
| 2. Ke5—f5.   | Ke7—f7. | Fortsetzung wäre:                     |
| 3. e4—e5.    | Kf7—e7. | 6. e6—e7 † oder der weisse König geht |
| 4. e5—e6.    | Ke7—e8. | zurück, worauf Schwarz Kf8—e7 zieht.  |
|              |         | 6. . . . . . Kf8—e8.                  |
|              |         | 7. Kf6—e6 und der schwarze König      |
|              |         | ist Patt.                             |

Ginge Ke7—d8 oder f8, so gewinnt Weiss mit 5) Kf5—f6 und später e6—e7, wie vorher.

5. Kf5—f6. Ke8—f8 und

Wenn man die eben mitgetheilten Regeln inne hat, so wird man zum Verständniss der folgenden Stellung leicht gelangen.

## IV.



In dieser Stellung gewinnt Weiss, sobald er am Zuge ist. Im andern Fall wird das Spiel unentschieden.

- |            |         |            |  |
|------------|---------|------------|--|
| 1. Ke1—d2. | Ke8—e7. | 6. Ke5—d6. | Kf7—e8 (od. f8).                         |
| 2. Kd2—e3. | Ke7—e6. |            | Wäre Kf7—f6 gegan-                       |
| 3. Ke3—e4. | Ke6—f6. |            | gen, so folgt e2—e4—e5, und wenn dann    |
| 4. Ke4—d5. | Kf6—e7. |            | der König nach e8 geht, so gewinnt Weiss |
| 5. Kd5—e5. | Ke7—f7. |            | wiederum die Opposition mit Kd6—e6.      |
|            |         | 7. Kd6—e6  | und gewinnt.                             |

Nehmen wir nun, wenn Schwarz am Zuge ist:

- |              |         |                    |                                 |
|--------------|---------|--------------------|---------------------------------|
| 1. . . . . . | Ke8—e7. | 4. Ke3—d3.         | Ke5—d5.                         |
| 2. Ke1—d2.   | Ke7—e6. | 5. e2—e3 (od. e4†) | Kd5—e5 und                      |
| 3. Kd2—e3.   | Ke6—e5. |                    | das Spiel bleibt unentschieden. |

Die Ausnahme von allen diesen Regeln bildet der Fall, wenn der Bauer ein Eckbauer ist; alsdann wird das Spiel immer unentschieden, ob Weiss die Opposition hat oder nicht, wenn nur der schwarze König sich dem weissen gegenüber befindet.

V.

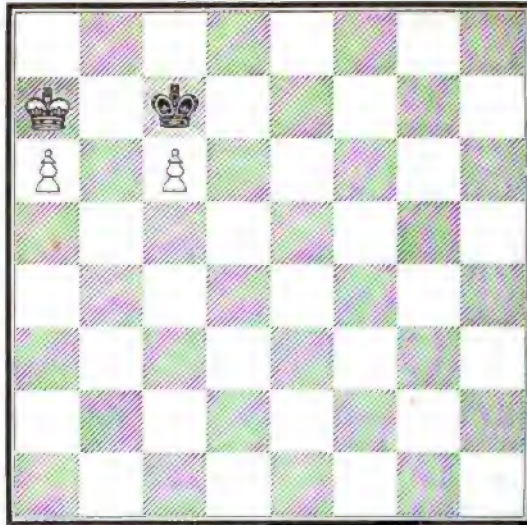


- |              |         |            |         |
|--------------|---------|------------|---------|
| 1. . . . . . | Kh7—g7. | 4. h5—h6†  | Kg7—h7. |
| 2. Kh5—g5.   | Kg7—h7. | 5. Kg5—h5. | Kh7—g8. |
| 3. h4—h5.    | Kh7—g7. | 6. Kh5—g6. | Kg8—h8. |

Rückt jetzt der Bauer vor, so ist Schwarz Patt.

In folgender Stellung wird das Spiel unentschieden, wenn Weiss am Zuge ist, obgleich er zwei Bauern hat.

## VL



1. Ka7—a8. Kc7—c8. 2. Beliebig. Kc8—c7 und  
 Schwarz verliert, wenn  
 er den Bauer c6 nimmt, denn alsdann folgt  
 das Spiel ist unentschieden.  
 Ka8—b8.

Zwei nebeneinander stehende Bauern gewinnen im Verein mit ihrem König gegen den König allein. Solche Bauern haben die Eigenthümlichkeit, dass, wenn man einen von ihnen durch den andern deckt, der Deckende nicht genommen werden kann, weil sonst der andere zur Dame geht. In der folgenden Stellung

## VII

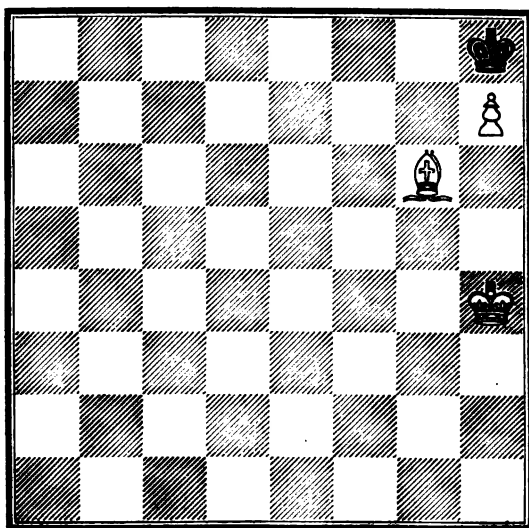


gewinnt Weiss:

- | Weiss.                 | Schwarz.   |
|------------------------|------------|
| 1. Kh4—g5.             | Kh8—g7.    |
| 2. h7—h8 D†            | Kg7 n. h8. |
| 3. Kg5—f6.             | Kh8—g8.    |
| 4. g6—g7.              | Kg8—h7.    |
| 5. Kf6—f7 und gewinnt. |            |

Unentschieden wäre das Spiel jedoch, wenn Weiss statt des Bauern g6 einen Läufer hätte.

## VIII.



- | Weiss.     | Schwarz.                       |
|------------|--------------------------------|
| 1. Kh4—g5. | Kh8—g7.                        |
| 2. Kg5—f5. | Kg7—h8.                        |
| 3. Kf5—e6. | Kh8—g7.                        |
| 4. Ke6—e7. | Kg7—h8 und man sieht, dass das |

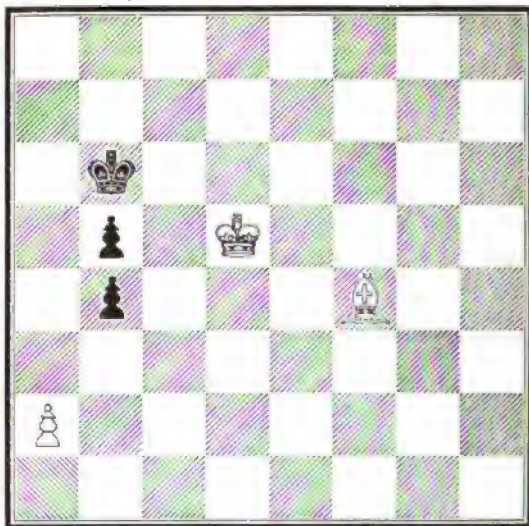
Spiel unentschieden bleibt, weil Schwarz Patt wird, sobald das Feld g7 ihm abgeschnitten ist. Wenn der Läufer jedoch die Farbe des Eckfeldes hat und der Bauer gedeckt ist, so gewinnt Weiss immer das Spiel. Befindet sich der Bauer auf einer andern Linie, so gewinnt immer dasjenige Spiel, das den Läufer und den Bauer hat. Es giebt jedoch einige Ausnahmen.

In folgender Stellung hat Schwarz jedoch noch einen Doppelbauer, und man sollte daher meinen, dass das Spiel gewiss unentschieden werden müsste. Dem ist jedoch nicht so, wenn Weiss richtig spielt.

Kling und

IX.

Horwitz. 1861.



Weiss.

Schwarz.

1. Lf4—d2.

Die Feinheit dieses Zuges besteht darin, dass, wenn Kb6—a5 geht, a2—a3 gezogen, und damit das Spiel gewonnen wird.

1. . . . . Kb6—b7 od. c7.  
(Siehe a.)

2. Kd5—d6.

Kb7—b6.

3. Ld2—e1.

Weiss muss den Schwarzen zwingen, mit dem b-Bauer zu gehen, wodurch der Bauer a2 die Ecklinie verlässt und das Spiel gewinnt.

3. . . . .

Kb6—b7.

4. Le1—h4.

Kb7—b6.

5. Lh4—d8†

Kb6—b7.

6. Ld8—c7.

Kb7—a8.

7. Kd6—c6.

Ka8—a7.

8. Lc7—d8.

Ka7—a8.

Auf Ka7—b8 folgt

Ld8—b6, und gewinnt in der Weise, wie später ausgeführt wird.

Weiss.

Schwarz.

9. Kc6—b6.

Ka8—b8.

10. Ld8—c7†

Kb8—a8.

Wenn der König nach c8 geht, so spielt Weiss Kb6—c6 und gewinnt.

11. Lc7—d6 und gewinnt.

1. . . . .

Kb6—c7.

2. Ld2—g5.

Kc7—d7.

3. Kd5—c5.

Kd7—c8. Am besten.

Wenn der König nach e6 geht, so erobert Weiss die Bauern, und der schwarze König kann den h-Bauer nicht mehr einholen.

4. Kc5—b6.

Kc8—b8.

5. Lg5—f4†

Kb8—c8.

6. Lf4—g3.

Kc8—d7.

7. Kb6 n. b5.

Kd7—c8.

8. Kb5—b6.

Kc8—d8.

9. Kb6—b7.

Kd8—d7.

10. Ld3—e1 und gewinnt.

In folgender Stellung macht Schwarz das Spiel unentschieden, wenn er am Zuge ist, indem er mit dem Könige nach g8 geht und nach a8 zu gelangen sucht. Dies gelingt ihm jedoch nicht, wenn Weiss am Zuge ist.

X.



- | Weiss.     | Schwarz. |
|------------|----------|
| 1. Lg5—f4. | Kf3—g2.  |

Geht der König nach f2, so gewinnt Weiss mit 2) Kf5—e4, Kf2—g2, 3) Ke4—d4, Kg2—f3, 4) Lf4—h2.

- |            |         |
|------------|---------|
| 2. Kf5—g4. | Kg2—f2. |
| 3. Lf4—c1. | Kf2—e2. |
| 4. Kg4—f4. | Ke2—d1. |

Wenn der König nach

d3 geht, so spielt Weiss, wie folgt:

- |            |         |
|------------|---------|
| 4. . . . . | Ke2—d3. |
| 5. Lc1—e3. | Kd3—c4. |

(Ginge der König nach c3, so spielt Weiss Kf4—e5, und auf Kc3—c4 Le3—c1, womit wir zu einer Stellung des Hauptspiels geführt werden.)

- |            |         |
|------------|---------|
| 6. Kf4—e5. | Kc4—c3. |
| 7. Le3—c5. | Kc3—c4. |
| 8. Ke5—d6. | Kc4—d3. |

Ueber Kc4—b5 siehe

den 8. Zug des Hauptspiels.

- |                         |                |
|-------------------------|----------------|
| 9. Kd6—d5.              | Kd3—c3.        |
| 10. Lc5—d6.             | Kc3—d3.        |
| 11. Kd5—c5.             | Kd3—e4.        |
| 12. Kc5—b5.             | Ke4—d5 od. f5. |
| 13. Ld6—h2 und gewinnt. |                |

- | Weiss.      | Schwarz. |
|-------------|----------|
| 5. Lc1—e3.  | Kd1—c2.  |
| 6. Kf4—e5.  | Kc2—b3.  |
| 7. Le3—c5.  | Kb3—c4.  |
| 8. Ke5—d6.  | Kc4—b5.  |
| 9. Kd6—d5.  | Kb5—a5.  |
| 10. Kd5—c6. | Ka5—a6.  |
| 11. Lc5—e3. | Ka6—a5.  |
| 12. Kc6—b7. | Ka5—b5.  |
| 13. Le3—b6. | Kb5—c4.  |
| 14. Kb7—c6. | Kc4—b3.  |
| 15. Lb6—c5. | Kb3—c4.  |
| 16. Lc5—e3. | Kc4—b3.  |
| 17. Le3—c1. | Kb3—c4.  |

Ginge der König nach

c3, so spielt Weiss:

- |                            |         |
|----------------------------|---------|
| 18. Kc6—b5.                | Kc3—d4. |
| 19. Lc1—f4.                | Kd4—e4. |
| 20. Kb5 n. a4 und gewinnt. |         |

Ginge er aber nach c3, so spielt Weiss Kc6—b5 und gewinnt.

- |                         |         |
|-------------------------|---------|
| 18. Lc1—b2.             | Kc4—b3. |
| 19. Kc6—b5 und gewinnt. |         |

Es giebt einige Stellungen, in denen auch der Springer mit einem Bauer gegen den König nicht gewinnen kann. In folgender Stellung z. B.:



## XI.

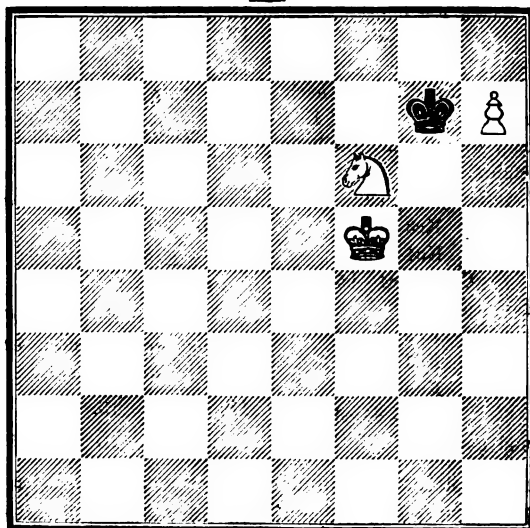


Weiss würde gewinnen, wenn Schwarz am Zuge wäre. Ist aber Weiss am Zuge, so macht Schwarz das Spiel unentschieden:

1. Sc8—d6. Kf1—f2.      2. Sd6—e4 † Kf2—f1.
3. Se4—d2 † Kf1—f2 u. s. w.

Man sieht, dass der Springer dem schwarzen Könige nie eins der beiden Felder abschneiden kann, was nöthig wäre, um das Spiel zu gewinnen, weil der König immer auf einem Felde von der Farbe des Feldes steht, auf dem der Springer sich befindet. — Auch in dieser Stellung ist das Spiel unentschieden.

## XII.



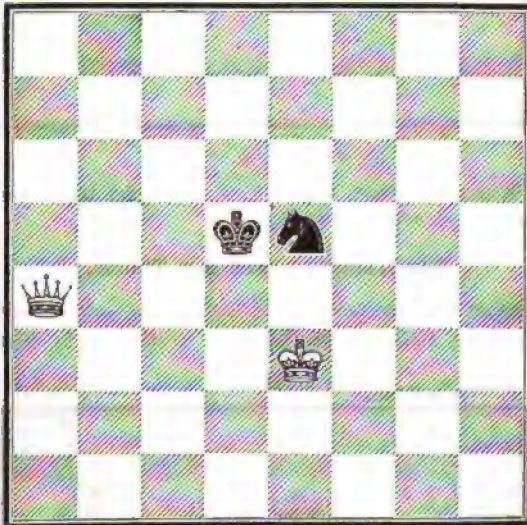
Weiss kann nicht gewinnen, denn der Springer kann das 8. Feld des Königsthurms nicht beherrschen, ohne den Bauer aufzugeben, und sucht diesen der König zu decken, so wird der schwarze König Patt.

### Die Königin gegen Figuren.

Wie in den Erklärungen gesagt und in den Eröffnungen der Spiele genügend dargelegt ist, haben alle Steine einen relativen Werth, in Beziehung auf die Bedeutung, die sie in einer bestimmten Stellung haben. Jedoch hat jeder Stein Eigenthümlichkeiten in der Art seiner Verwendung, die man nach längerer praktischer Uebung erst kennen lernt.

#### Die Königin gegen einen Springer oder Läufer.

I



Die Dame muss immer gegen eine kleine Figur gewinnen. Es müsste denn die kleine Figur so aufgegeben werden können, dass dasjenige Spiel, dem sie angehört, Patt wird. Man verfährt, wie folgt:

- |   |          |                                 |         |
|---|----------|---------------------------------|---------|
| 1. Da4—d4 †                                 | Kd5—e6.  | 6. Db6—d6.                      | Sd5—e7. |
| 2. Ke3—e4.                                  | Se5—g6.  | 7. Dd6—f6 †                     | Kf7—e8. |
| Geht der Springer                           |          | 8. Df6—e6.                      | Ke8—d8. |
| nach c6, so gewinnt ihn Weiss mit Dd4—d5 †. |          | 9. Kg5—f6.                      | Se7—c8. |
| 3. Dd4—b6 †                                 | Ke6—f7.  | 10. De6—c6 und erobert im näch- |         |
| 4. Ke4—f5.                                  | Sg6—e7 † | sten Zuge den Springer.         |         |
| 5. Kf5—g5.                                  | Se7—d5.  |                                 |         |

In folgender Stellung macht Schwarz, wenn er am Zuge ist, das Spiel unentschieden.

## II.



1. . . . . . Sd6—f7†      2. . . . . . Sf7—e5† und  
 2. Kh6—g6. Würde die weisse Dame das Spiel wird unentschieden.  
 den Springer nehmen, so wäre Schwarz Patt.

**Die Königin gegen den Thurm.**

Auch in diesem Fall gewinnt die Königin immer, es müsste denn Schwarz am Zuge sein und ein Patt erzwingen. Man verfährt, wie folgt:

## III.

Von Philidor.



- | Weiss.  | Schwarz.            | Weiss.                             | Schwarz.        |
|---|---------------------|------------------------------------|-----------------|
| 1. . . . .  | Kc4—b3.             | 8. Da4—b5 †                        | Kb1—a1.         |
| 2. Kd7—d6.  | Tc5—c2.             |                                    | Auf Kb1—c1 sagt |
|   | Geht der Thurm nach | Db5—f1 Schachmatt.                 |                 |
| c4, so zieht Weiss De4—e1 und der weisse                      |                     | 9. Db5—a6 †                        | Ka1—b1.         |
| König geht einen Schritt heran.                               |                     | 10. Da6—b6 †                       | Kb1—a2.         |
| 3. Kd6—d5.  | Kb3—b2. Am besten.  | 11. Db6—a7 †                       | Ka2—b1.         |
| 4. Kd5—d4.  | Kb2—a1.             | 12. Da7—b8 † u. gewinnt den Thurm. |                 |
| 5. Kd4—d3.  |                     |                                    | a.              |
| Würde die weisse Dame den Thurm nehmen, so wäre Schwarz Patt. |                     | 6. . . . .                         | Tb2—a2.         |
| 5. . . . .  | Tc2—b2.             | 7. Da4—d1 †                        | Ka1—b2.         |
| 6. De4—a4 †   | Ka1—b1 od. a.       | 8. Dd1—c2 †                        | Kb2—a3.         |
| 7. Kd3—c3.  | Tb2—h2.             | 9. Dc2—c3 †                        | Ka3—a4.         |
|   |                     | 10. Kd3—c4 und gewinnt.            |                 |

Man entnehme aus einem zweiten Beispiele das im Allgemeinen einzuhaltende Verfahren.

## IV.



- |  |                     |             |  |
|--|---------------------|-------------|--|
| 1. Da4—g4.                                   | Th2—c2.             | 5. Kd3—d2.  | Tc1—b1.                                  |
|  | Wenn der Thurm nach |             | Ginge der Thurm auf                      |
| h7 geht, so spielt Weiss Dg4—f5 und gewinnt. |                     |             | ein anderes Feld, so würde er bald durch |
|  |                     |             | Schach verloren gehen.                   |
| 2. Dg4—d1 †                                  | Tc2—c1.             | 6. Da4—b5 † | Kb2—a2.                                  |
| 3. Dd1—b3 †                                  | Kb1—a1.             | 7. Db5—a6 † | Ka2—b3.                                  |
| 4. Db3—a4 †                                  | Ka1—b2.             | 8. Da6—a5.  | Tb1—b2 †                                 |



9.	Wei.	Schwarz.	10.	Wei.	Schwarz.
	Kd2—d3.	Tb2—b1.		Da5—b5†	Kb3—a2.
		Auf andern Feldern		Db5—a4†	Ka2—b2.
	geht der Thurm durch Schach verloren.		12.	Kd3—d2 und gewinnt.	

**In folgender Stellung macht Schwarz das Spiel unentschieden.**

**V.**



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. . . . .	Tg7—h7†	6. Kf5—g6.	Tf7—g7†
2. Kh1—g2.	Th7—g7†	7. Kg6—h6.	
3. Kg2—f3.	Tg7—f7†	Geht der König nach f6, so macht Schwarz mit Tg7—g6† das Spiel unentschieden.	
4. Kf3—g4.		7. . . . .	Tg7—h7† und das Spiel wird unentschieden, denn sobald Weiss den Thurm nimmt, ist Schwarz Patt.
Geht der König auf die e-Linie, so macht Schwarz mit Tf7—e7 das Spiel unentschieden.			
4. . . . .	Tf7—g7†		
5. Kg4—f5.	Tg7—f7†		

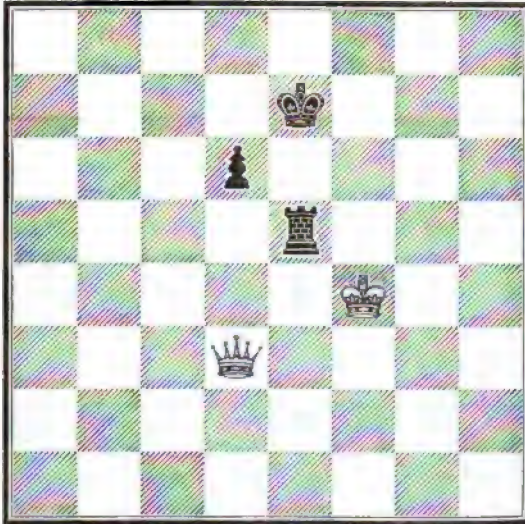
## Die Königin gegen Thurm und Bauer.

Meistentheils gewinnt die Königin auch in diesem Falle, es giebt jedoch einige Ausnahmen.

In der folgenden Stellung gewinnt Weiss, wenn er mit seinem König hinter den Bauer gelangt, und ihn doppelt angreift. ..

## I

Philidor.



Weiss.

Schwarz.

1. Dd8—h7 †.

Schwarz muss den feindlichen König zu verhindern suchen, die 5. Linie zu überschreiten, indem er stets seinen Thurm von e5 nach c5 und umgekehrt, bewegt.

1. . . . . Ke7—e6.

Ginge der König nach

d8, so folgt:

- |             |                 |
|-------------|-----------------|
| 1. . . . .  | Ke7—d8.         |
| 2. Dh7—f7.  | Te5—c5.         |
| 3. Df7—e6.  | Kd8—c7.         |
| 4. De6—e7 † | Kc7—c6 u. s. w. |

2. Dh7—c7. Te5—c5.

3. Dc7—d8.

Dies ist die Stellung, zu der man das Spiel führen muss, denn nun ist Schwarz gezwungen, seinen König vor den Bauer zu stellen, wodurch dem weissen König Gelegenheit zum Vorgehen geboten wird.

3. . . . . Tc5—e5.

4. Dd8—e8 † Ke6—d5.

Zieht er Ke6—f6, so spielt Weiss De8—d7, und gelangt nachher mit Kf4—g4 über die 5. Linie.

Weiss.

Schwarz.

5. De8—c8.

Te5—e4 †

Ginge der Thurm nach h5, so giebt die Dame auf a8 † und erobert später den Thurm oder den Bauer.

6. Kf4—f5. Te4—e5 †

7. Kf5—f6. Te5—e4.

Ginge der König nach d4, so antwortet Weiss De8—c6.

8. Dc8—f5 † Te4—e5.

9. Df5—d3 † Kd5—c5.

10. Dd3—d2.

Weiss sucht jetzt mit dem Könige über die e-Linie zu kommen, um den Bauer noch einmal anzugreifen.

10. . . . . Kc5—c6.

11. Dd2—d4. Kc6—d7 od. a.

12. Dd4—c4. Te5—c5. Am besten.

13. Dc4—f7. Kd7—c6.

14. Kf6—e7.

Jetzt ist der König hinter den Bauer gelangt und muss ihn in wenigen Zügen erobern.

14. . . . . Tc5—e5 †



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
15. Ke7—d8.	Te5—c5.	18. Dd7—f5 †	Kd5—c4.
16. Df7—d7 †	Kc6—d5.	19. Ke7—d7.	Tc6—c5.
17. Kd8—e7.	Tc5—c6.	20. Df5—e4 † und gewinnt.	

a.



11. . . . . . Kc6—c7. 13. Da4—a7 † Kc7—c6.  
 12. Dd4—a4. Te5—c5. Am besten. 14. Kf6—e7 und muss gewinnen.

Hätte der Bauer noch auf der zweiten Linie gestanden, so wäre das Spiel

II.



unentschieden geworden, weil der weisse König alsdann nicht hinter den Bauer kommen konnte.

- | Weiss.     | Schwarz.                     |
|------------|------------------------------|
| 1. Db3—b8† | Kd8—e7.                      |
| 2. Db8—g8. | Te6—c6.                      |
| 3. Kd5—e5. | Tc6—e6†                      |
| 4. Ke5—d5. | Te6—c6 und es ist klar, dass |

Schwarz, indem er den König auf e8, und e7 hin und her gehen lässt, und den Thurm auf den beiden vom Bauer gedeckten Plätzen hält, das Spiel unentschieden macht. Im Allgemeinen ist das Spiel also unentschieden, wenn der Bauer noch auf seinem ursprünglichen Platze steht. Eine Ausnahme macht der Eckbauer (a und h), der stets verliert.

## III.



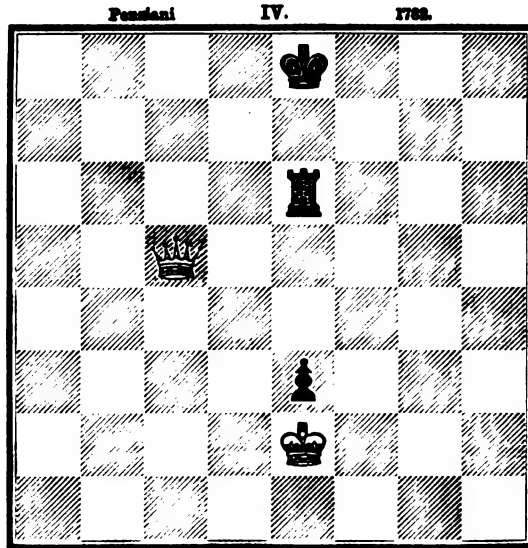
- | Weiss.     | Schwarz. |
|------------|----------|
| 1. De5—d5† | Ka8—b8.  |
| 2. Dd5—d7. | Kb8—a8.  |

Geht der Thurm nach

b1, so erobert ihn die Dame.

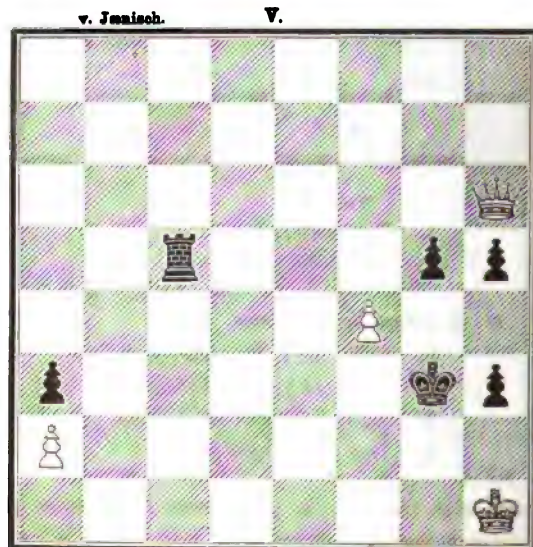
- |                         |         |
|-------------------------|---------|
| 3. Dd7—c8†              | Tb6—b8. |
| 4. Dc8—c6†              | Tb8—b7. |
| 5. Ka5—a6.              | Ka8—b8. |
| 6. Dc6 n. b7† und Matt. |         |

Es giebt noch eine Stellung, in der Thurm und Bauer gegen die Dame das Spiel unentschieden macht.

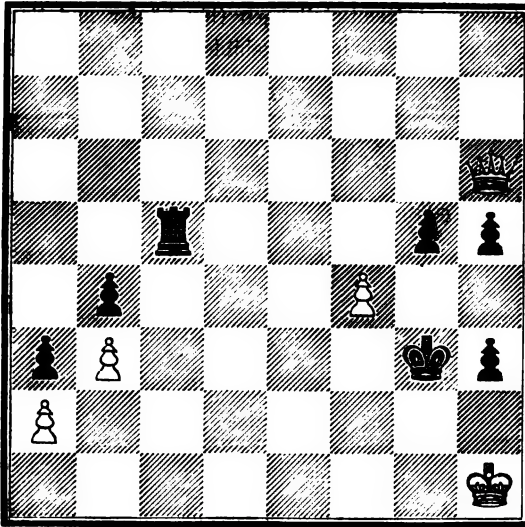


Schwarz entfernt seinen Thurm nicht von dem Punkte e6, und hält sich mit dem Könige auf der ersten und zweiten Linie. Dasselbe Gesetz findet auch bei den andern Bauern statt, mit Ausnahme der Thurmbauern. Der Thurm und zwei Bauern macht meistens das Spiel gegen die Dame unentschieden. Noch häufiger aber vermag dies der Thurm und eine, oder zwei kleine Figuren.

Folgende 3 Stellungen sind recht bemerkenswerth. In der ersten und zweiten gewinnt Weiss, in der letzten jedoch macht er das Spiel nur unentschieden.



VI



VII



Die drei Lösungen haben die 4 ersten Züge: 1. Dh6 n. g5†, Tc5 n. g5.  
 2. f4 n. g5, h8—h2. 3. g5—g6, h5—h4. 4. g6—g7, Kg3—h3 gemein.

In keinem Falle darf jetzt Weiss eine Dame oder einen Thurm machen, um nicht Patt zu setzen; macht er im ersten Problem einen Springer, so ist es auch eine Remise, wie man sich leicht überzeugen kann, nur durch einen Läufer gewinnt Weiss ohne Schwierigkeit.



Im dritten (VII.) können dagegen weder Läufer noch Springer den Gewinn erzwingen, und diese zwei Remisstellungen (für Läufer und Springer) fallen so merkwürdig aus, dass sie besonders abgebildet zu werden verdienen.

## I



## II

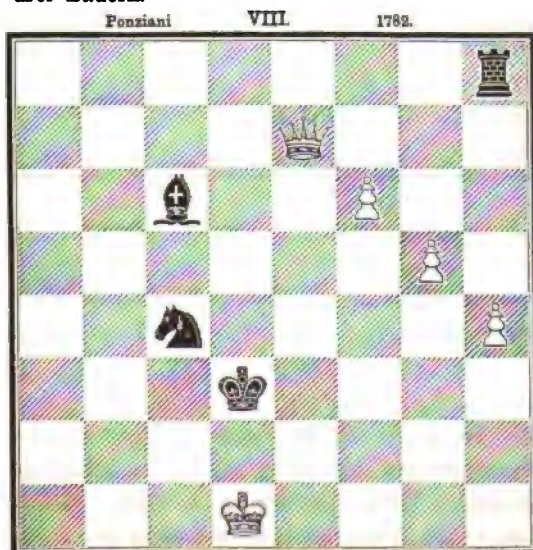


In beiden Stellungen, wobei zu bemerken, dass bei der ersten der weisse König auch beliebig anders placirt werden kann, ist es gleichgültig, wer am Zuge ist, da Schwarz jedenfalls die Remise behaupten wird. In der zweiten (VI.)

endlich kann ein Läufer nicht gewinnen, da Schwarz sich in der Ecke a1 patt setzen lassen kann, und die Art, wie der Springer gewinnt, beruht auf sehr feinen, lehrreichen Zügen, die hier gezeigt werden sollen, da der geringste Fehler auch bloß zur Remise führen würde:

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
5. g7—g8 S.	Kh3—g3.	<b>Veränderung.</b>	
6. Sg8—f6.	Kg3—f3.	9. Sb4—c6 oder a6 würde nur zur	
7. Sf6—d5.	Kf3—e2.	Remise führen, z. B.:	
8. Sd5 n. b4.	Ke2—d2.	9. Sb4—c6.	Kd3—c3.
9. Sb4—d5.		10. Sc6—a5.	Kc3—b2.
Ueber Sb4—c6 siehe die Veränderung.		(10. b3—b4. Kc3—c4 u. s. w. Remis.)	
9. . . . . Kd2—d3.		11. b3—b4.	Kb2 n. a2.
[Auf 9) . . . . Kd2—c2 folgt 10) b3		(11. Sa5—c4†	Kb3 n. a2.
—b4 und gewinnt.]		12. b3—b4.	Ka2—b3.
10. Sd5—b6.	Kd3—c3.	13. Sc4 n. a3.	Kb3 n. b4. Remis.)
Die besten Züge.		12. b4—b5.	Ka2—b1.
(10. . . . . Kd3—c2.		13. b5—b6.	a3—a2.
11. Sb6—c4.	Kc2—b1.	14. Sa5—b3.	Kb1—b2.
12. Sc4 n. a3† und gewinnt.)		15. Sb3—a1.	Kb2 n. a1.
11. Sb6—c4.	Kc3—b4.	(15. b6—b7.	Kb2 n. b3.
12. Sc4 n. a3 od. Kh1 n. h2 u. gewinnt.		16. b7—b8 D†	Kb3—c2. Remis.)
		16. b6—b7.	h4—h3. Remis.

Wie bereits gesagt, gewinnt die Königin im Allgemeinen gegen den Thurm und Bauer. Die angeführten Fälle gehören zu den Ausnahmen. In folgender Stellung gewinnt Schwarz mit einem Thurm und zwei kleinen Figuren gegen die Dame und drei Bauern.





Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. . . . .	Lc6—a4†	8. h4—h5.	Ke6—f6 und
2. Kd1—c1.	Th8—e8.		gewinnt.
3. De7—b4 od. a.	La4—c2.		a.
4. f6—f7.	Te8—a8.	3. g5—g6.	Te8 n. e7.
5. Db4 n. c4†	Kd3 n. c4.	4. f6 n. e7.	Sc4—d6.
6. Kc1 n. c2.	Kc4—d5.	5. g6—g7.	La4—b8 und
7. g5—g6.	Kd5—e6.		gewinnt.

### Die Königin gegen zwei Läufer.

Die Königin gewinnt durchschnittlich gegen zwei kleine Figuren. Es giebt jedoch eine Anzahl von Fällen, in denen zwei kleine Figuren gegen die Dame das Spiel unentschieden machen. So machen z. B. zwei Läufer in folgendem Falle das Spiel unentschieden.

Lelli.

I.



- |                     |                |                              |         |
|---------------------|----------------|------------------------------|---------|
| 1. Da4—d7†          | Kg7—g8.        | 7. De8—e6.                   | Lg6—h7. |
| Falsch wäre Lg6—f7. |                | 8. De6—d7†                   | Kg7—g6. |
| 2. Dd7—e6†          | Kg8—g7.        | 9. Dd7—e8†                   | Kg6—g7. |
| 3. Kg4—f4.          | Lg6—h7.        | 10. Kg4—h5.                  | Lh7—f5. |
| 4. De6—d7†          | Kg7—g6 od. g8. | 11. Die Dame beliebig.       |         |
| 5. Dd7—e8†          | Kg6—g7.        | Das Spiel ist unentschieden. |         |
| 6. Kf4—g4.          | Lh7—g6.        |                              |         |

Auf dieselbe Art muss verfahren und das Spiel unentschieden gemacht werden, wenn der König mit den beiden Läufern in ähnlicher Stellung mitten auf dem Brette steht. Wenn Schwarz im 1. Zuge Lg6—f7 gezogen hätte, statt Kg7—g8, so würde Weiss das Spiel gewonnen haben.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. Da4—d7 †	Lg6—f7.	7. Kf5—f6.	Kg8—f8.
2. Kg4—f5.	Lf6—c3.	8. Dd4—d8 †	Lf7—e8.
3. Dd7—c7.	Lc3—a1.	9. Kf6—e6.	La3—b4.
4. Dc7—a7.	La1—b2.	10. Dd8—f6 †	Kf8—g8.
5. Da7—b6.	Lb2—a3.	11. Df6—g5 †	Kg8—f8.
6. Db6—d4 †	Kg7—g8.	12. Dg5—f4 † u. gewinnt einen Läufer.	

Nachdem Schwarz 1) Lg6—f7 gezogen, ist das Spiel immer verloren, wenn auch andere Vertheidigungszüge gemacht werden.

### Die Königin gegen zwei Springer.

Früher war man der Ansicht, dass die Dame mit Ausnahme weniger Stellungen das Spiel gewinnen müsse, und als Ausnahmen galten einige Fälle, in denen der schwarze König sich neben den beiden sich deckenden Springern befindet.

In der That giebt es auch eine Anzahl derartiger Fälle, in denen Schwarz das Spiel unentschieden macht.

I

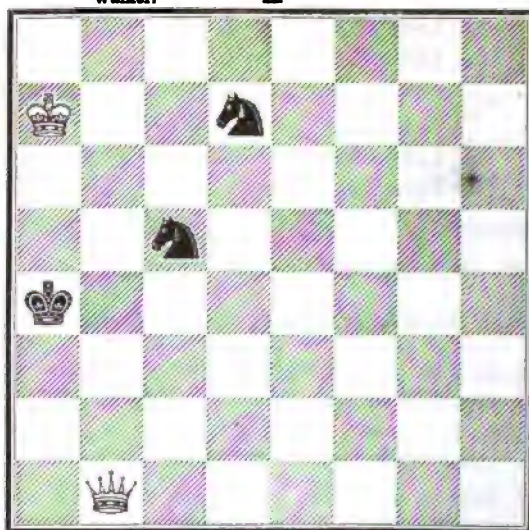


Es ist klar, dass in diesem Falle das Spiel unentschieden gemacht werden muss, so lange Schwarz seinen König in der Nähe der Springer hält, und ihn nicht etwa auf die Thurmlinie drängen lässt, weil alsdann die Dame auf die Springerlinie geht, und die Springer sich zu trennen zwingt.

In folgender Stellung würde Schwarz das Spiel unentschieden machen, wenn er neben seinen Springern stände. In seiner jetzigen Lage verliert er, wenn er im 1. Zuge, wie folgt, spielt:

Walker.

II



- |   |         |                        |         |
|---|---------|------------------------|---------|
| 1. . . . . .  | Ka4—a3. | 4. Db4—d2.             | Ka1—b1. |
| Ginge der König nach a5, so könnte Schwarz bei weiterem richtigen Spiele nicht verlieren. |         | 5. Dd2—f2.             | Kb1—c1. |
| 2. Db1—b5.  | Ka3—a2. | 6. Df2—e2.             | Kc1—b1. |
| 3. Db5—b4.  | Ka2—a1. | 7. De2—d2.             | Kb1—a1. |
|   |         | 8. Dd2—c2 und gewinnt. |         |

Ueberhaupt wird die Dame immer gewinnen, wenn es ihr gelingt, den feindlichen König fern von den Springern Patt zu setzen. Eine solche Stellung ist z. B. folgende:

III



Weiss.	Schwarz.
1. Da3—f8.	Kg6—g5.
2. Df8—f7.	Kg5—g4.
3. Df7—f6.	Kg4—g3.
4. Df6—f5.	Kg3—g2.
5. Df5—f4.	Kg2—g1.
• 6. Df4—f3.	Kg1—h2.
7. Df3—g4.	Kh2—h1.
8. Dg4—g3.	S. beliebig.

Weiss gewinnt.

Im Allgemeinen steht es nach den Untersuchungen des Herrn von Heydebrandt fest, dass die gedeckte Stellung der Springer für diese nicht die günstigste ist, und dass es sehr viele Remisstellungen giebt, in denen die beiden Springer neben einander stehen und vom Könige gedeckt sind.

In folgender Stellung macht Schwarz bei richtigem Verfahren das Spiel unentschieden, wie Herr v. d. Lasa nachweist, im Gegensatz zur Meinung der älteren Autoren, die das Spiel für verloren hielten. •

Lelli.

IV.



1. Kh2—g3. Kd4—d3.
2. Da8—d5† Kd3—c3.
3. Kg3—f4. Se5—d3†
4. Kf4—f3. Sd3—b4. Am besten.

Ginge 4) Sd3—e5†, so gewinnt Weiss mit Kf3—e4.



Weiss.	Schwarz.
5. Dd5—d1.	Sc4—d2 †
6. Kf3—e2.	Sd2—b3.
7. Dd1—e1 †	Kc3—c4.
8. De1—h4 †	Kc4—c3.
9. Dh4—f6 †	Sb3—d4 †
10. Ke2—f2.	Sb4—d5 und
das Spiel bleibt unentschieden.	

Auch in dieser Stellung macht Schwarz das Spiel unentschieden.

V.



- |                                     |                     |              |                                   |
|-------------------------------------|---------------------|--------------|-----------------------------------|
| 1. . . . . .                        | Sa7—c8 †            | 3. . . . . . | Sb7—d6 †. Am besten.              |
| 2. Kb6—c6.                          | Sc8—e7 †            | 4. Kb5—b6.   | Kb8—c8.                           |
|                                     | Spielte Schwarz Sc8 | 5. Da4—a7.   | Kc8—d8.                           |
| —a7 †, so gewinnt Weiss mit Kc6—d5. |                     | 6. Da7—c7 †  | Kd8—e8 und                        |
| 3. Kc6—b5.                          |                     |              | es gelingt Schwarz seine Springer |

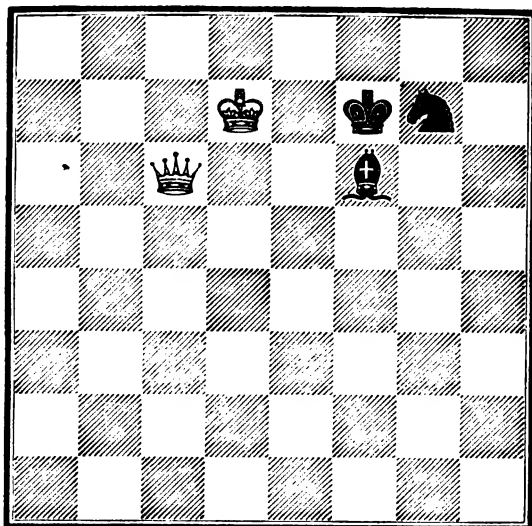
Dieser Rückzug ist erzwungen, weil auf Kc6—d7 die Dame verloren geht.

wieder neben einander zu stellen. und durch den König zu decken.

### Königin gegen Springer und Läufer.

Es gibt ebenfalls eine Anzahl von Stellungen, in denen Schwarz das Spiel unentschieden macht, jedoch merke man wohl, dass es sich hier nur um gewisse seltene Ausnahmefälle handelt, und dass meistens, wenn in einem Endspiele Springer und Läufer gegen die Dame übrig bleiben, eine dieser Figuren durch Schäch erobert zu werden pflegt, oder auf irgend eine andere Art das Matt erzwungen wird. Eine jener Ausnahmestellungen ist folgende:

## I.



Weiss.

Schwarz.

1. Dc6—d5†

Kf7—g6.

2. Dd5—g2†

Ginge die Dame nach g8, so zieht Schwarz seinen Läufer nach g5, und nachher wieder nach f6 zurück.

2. . . . .

Kg6—f7.

3. Dg2—g4.

Lf6—e5.

Der schwarze Läufer muss sich auf dieser Linie halten, jedoch am besten auf einem Felde, das so nah wie möglich dem Felde des eigenen Königs gelegen ist, damit er nicht in Folge einiger Schachs verloren geht.

4. Dg4—c4†

Kf7—g6.

5. Dc4—e4†

Kg6—f6.

6. Kd7—c6.

Sg7—f5.

7. De4—f3.

Kf6—c6. Am besten.

Schwarz muss stets so zu spielen suchen, dass er beide Steine frei bewegen kann.

8. Df3—e4 oder a.

Schlecht wäre Kc6—c5, weil Schwarz dann mit Le5—d6† antwortet, und später mit Sf5

Weiss.

Schwarz.

—e7 eine der ursprünglichen ähnlichen Stellung einnimmt.

8. . . . .

Ke6—f6.

9. Kc6—d5.

Sf5—e7†

10. Kd5—c4.

Se7—f5.

11. Kc4—d3.

Sf5—d6.

12. De4—d5.

Kf6—f5.

13. Kd3—e3.

Kf5—f6.

14. Ke3—f3.

Sd6—f5.

Hiermit verhindert Schwarz Kf3—g4.

15. Dd5—c6†

Sf5—d6.

16. Kf3—g4.

Kf6—e6 und die Stellung entspricht der anfänglichen.

8. Df3—d5†

Ke6—f6.

9. Kc6—d7.

Sf5—g7.

10. Kd7—d8.

Sg7—e6†

11. Kd8—c8.

Kf6—f5.

12. Kc8—d7.

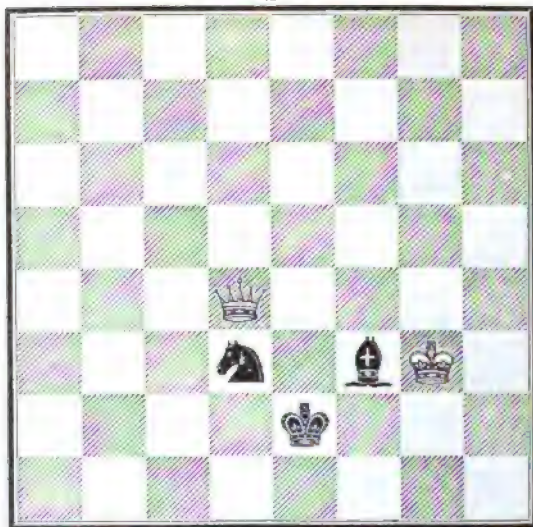
Se6—f4 und

das Spiel wird unentschieden.

In folgender Stellung scheint das Spiel unentschieden zu sein, sobald jedoch Schwarz den geringsten Fehler macht, ist es verloren.



## II.



- |             |         |             |                                   |
|-------------|---------|-------------|-----------------------------------|
| 1. . . . .  | Lf3—b7. | 7. Da2—a7 † | Ke3—d2.                           |
| 2. Dd4—h4.  | Ke2—d2. | 8. Da7—a5 † | Kd2—c2.                           |
| 3. Dh4—g5 † | Kd2—c2. | 9. Da5—a2 † | Sd3--b2 und                       |
| 4. Dg5—b5.  | Lb7—h1. |             | es ist fraglich, ob Weiss in die- |
| 5. Db5—c4 † | Kc2—d2. |             | ser Stellung das Matt erzwin-     |
| 6. Dc4—a2 † | Kd2—e3. |             | gen kann.                         |

Wie leicht jedoch schon vorher Schwarz durch einen Fehlzug verlieren konnte, beweist z. B. folgendes Spiel:

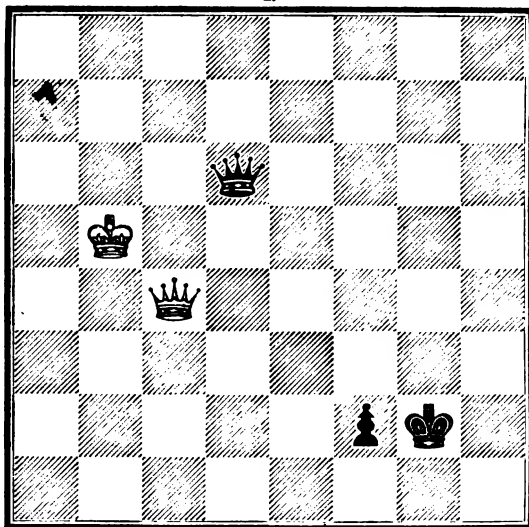
- |                        |  |  |                        |
|------------------------|--|--|------------------------|
| 1. . . . .             | Lf3—h1.                                    | 3. Dh4—h5 †                              | Ke2—e3.                |
| 2. Dd4—h4.             | Lh1—a8.                                    |  | Wenn der König nach    |
|                        | Wenn Schwarz im                            | f1 geht, so spielt Weiss Dh5—d1 †, und   | nachher Dd1—d2.        |
|                        | letzten Zuge den Läufer nach f3 gespielt   | 4. Dh5—h6 †                              | Ke3—e2. Am besten.     |
|                        | hätte, so geht er durch Dh4—e7 † verloren. | 5. Dh6—e6 †                              | Ke2—d1.                |
|                        | Ginge er dagegen nach d5 oder b7, so würde |  | Ginge der König nach   |
|                        | ihn Weiss ebenfalls durch Schach gewinnen. | f1, so geht die weisse Dame nach c4, und | gibt nachher auf a2 †. |
|                        | Auf Lh1—c6 spielt Weiss, wie folgt:        | 6. De6—b3 †                              | Kd1—d2.                |
| 2. . . . .             | Lh1—c6.                                    | 7. Db3—a2 †                              | und gewinnt.           |
| 3. Dh4—h5 †            | Ke2—e1. (Ginge                             |  |                        |
|                        | er nach f1, so folgt Dh5—d1 †.)            |  |                        |
| 4. Dh5—g6.             | Lc6—b5.                                    |  |                        |
| 5. Dg6—f5 und gewinnt. |  |  |                        |

### Die Königin gegen Königin und Bauer.

Meistens wird dies Spiel unentschieden, indem die Dame der schwächeren Partei ein ewiges Schach giebt, oder der König derselben nach Abtausch der Dame die Opposition gewinnt. Ist jedoch der Bauer bereits auf sein 7. Feld gelangt, und ausserdem von seinem König gedeckt, so kommt in manchen Lehr-

reichen Stellungen der Bauer zur Dame und das Spiel wird gewonnen. Im Diagramm I. macht Weiss das Spiel unentschieden.

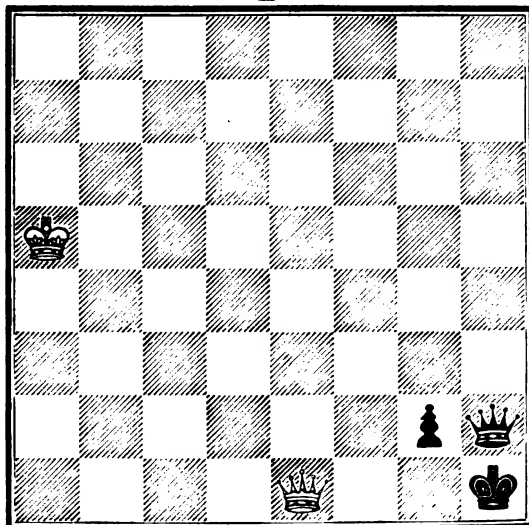
I.



- |            |         |                                    |         |
|------------|---------|------------------------------------|---------|
| 1. Dc4—g4† | Dd6—g3. | 5. Dh8—e5†                         | Kh2—g1. |
| 2. Dg4—e4† | Kg2—g1. | 6. De5—g5†                         | Dh3—g2. |
| 3. De4—d4. | Kg1—h2. | 7. Dg5—e3 und das Spiel bleibt un- |         |
| 4. Dd4—h8† | Dg3—h3. | entschieden.                       |         |

Selbst in folgender Stellung ist Schwarz nicht im Stande, den Gewinn zu erzwingen, weil Weiss ein ewiges Schach sagt.

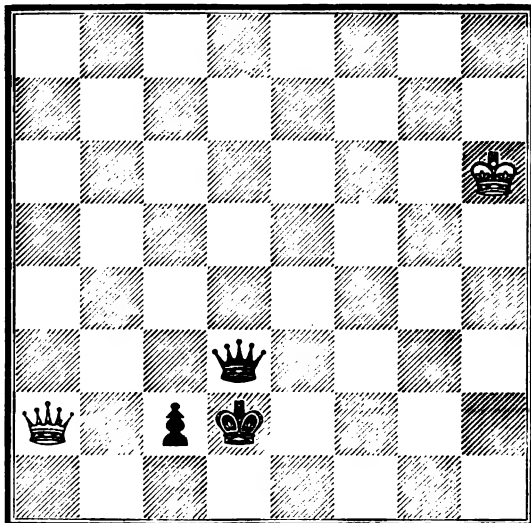
II.



- | Weiss.      | Schwarz. | Weiss.      | Schwarz.  |
|-------------|----------|-------------|-----------|
| 1. . . . .  | g2—g1 D. | 3. De4—h4 † | Dg1—h2.   |
| 2. De1—e4 † | Dh2—g2.  | 4. Dh4—e1 † | Beliebig. |

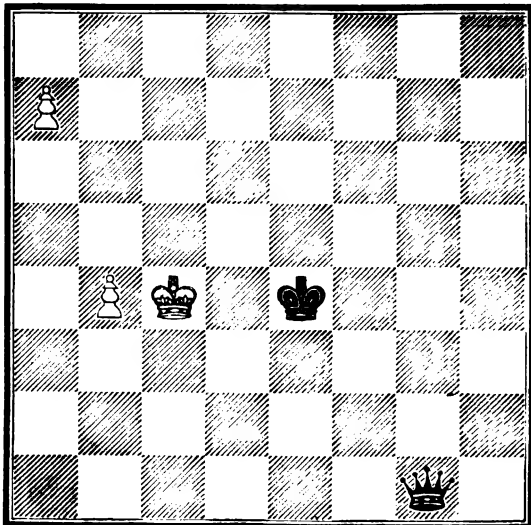
Weiss ist immer im Stande, durch ewiges Schach das Spiel unentschieden zu machen. Das Diagramm III. giebt eine Stellung, in der das Spiel gewonnen werden muss, wenn Schwarz am Zuge ist.

III.



- |                 |                          |             |                      |
|-----------------|--------------------------|-------------|----------------------|
| 1. . . . .      | Dd3—b5.                  | 2. . . . .  | Kd2—d1.              |
| 2. K. beliebig. | Im Falle die Dame ginge, | 3. Da2—a1 † | c2—c1 D. u. gewinnt. |
| folgt c2—c1.    |                          |             |                      |

IV.



Ebenso gewinnt Weiss, am Zuge, in No. IV.

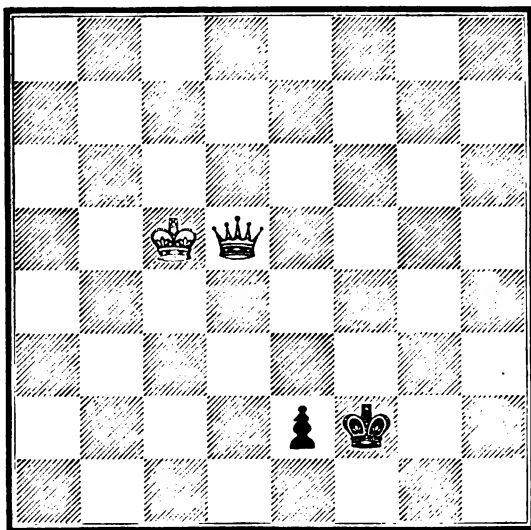
- | Weiss.                                      | Schwarz.            | Weiss.                            | Schwarz. |
|---|---------------------|-----------------------------------|----------|
| 1. a7—a8 D†                                 | Ke4—f4.             | 4. De7—f6 †                       | Kf3—e4.  |
|   | Wenn der König nach | 5. Df6—e6 †                       | Ke4—f3.  |
| f5 gegangen wäre, so spielt Weiss Da8—d5 †, |                     | 6. De6—f5 †                       | Kf3—e2.  |
| und erzwingt dann den Abtausch der Dame.    |                     | 7. Df5—d3 †, erzwingt im nächsten |          |
| 2. Da8—f8 †                                 | Kf4—e4.             | Zuge den Abtausch der Dame, und   |          |
| 3. Df8—e7 †                                 | Ke4—f3.             | gewinnt durch den Bauer b4.       |          |
|   | Auf Ke4—f4 folgt    |                                   |          |
| De7—f7 †, und demnächst Df7—d5 †.           |                     |                                   |          |

### Die Königin gegen einen Bauer.

Selbstverständlich gewinnt die Dame beinahe immer. Die Ausnahme bilden einige Fälle, in denen ein durch den König gedeckter Bauer bereits die 7. Linie erreicht hat; jedoch macht nur unter bestimmten Umständen, die gleich angegeben werden sollen, der soweit vorgerückte Bauer das Spiel unentschieden.

In No. I. gewinnt die Dame, wie folgt:

I.



- | Weiss.      | Schwarz. | Weiss.      | Schwarz.                                    |
|-------------|----------|-------------|---|
| 1. Dd5—f5 † | Kf2—g2.  | 5. Dc3—f3 † | Kf1—e1.                                     |
| 2. Df5—e4 † | Kg2—f2.  |             | Sobald der König                            |
| 3. De4—f4 † | Kf2—g2.  |             | hinter den Bauer gedrängt ist, so dass die- |
| 4. Df4—e3.  | Kg2—f1.  |             | ser nicht in die Dame gehen kann, macht     |

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
der weisse König einen Schritt, um den Bauer zu erreichen.		7. Df3—d3†	Kd1—e1.
6. Kc5—d4.	Ke1—d1.	8. Kd4—e3 und gewinnt.	

Auf diese Weise kann immer verfahren und der Gewinn erzwungen werden, wenn der Bauer einer der beiden Mittelbauern oder ein Springer-Bauer ist. Die Läufer- und Thurm-Bauern machen jedoch das Spiel unentschieden, weil Schwarz dann Gelegenheit hat, den Bauer aufzugeben und sich Patt setzen zu lassen.

Betrachten wir z. B. folgende Stellung,

## II



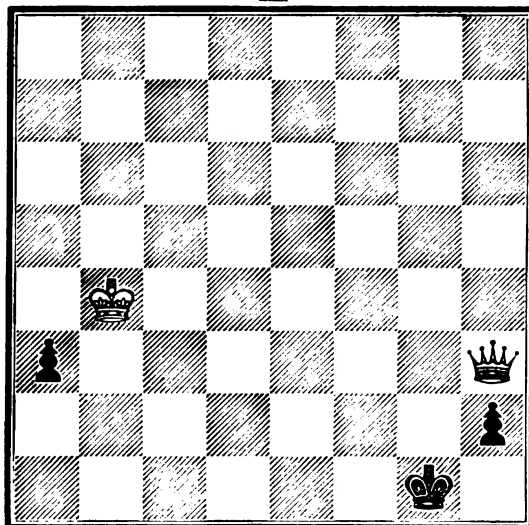
in der Weiss das Spiel unentschieden macht.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. Df4—g4†	Kg2—h2.	hat jedoch der schwarze König einen andern Ausweg.	
2. Dg4—f3.	Kh2—g1.		
3. Df3—g3†.			
Stände der Bauer jetzt auf einer andern Linie, so würde der schwarze Könige hinter den Bauer gehen müssen, und dann der weisse König sich annähern. In vorliegendem Falle		3. . . . .	Kg1—h1 und Schwarz wird Patt, sobald die weisse Dame den Bauer nimmt. Das Spiel ist daher unentschieden.

Ebenso kann die Dame gegen den Thurmbauer nicht gewinnen, wenn dieser auf dem 7. Felde, gedeckt von dem eigenen König sich befindet.

Es kommt schliesslich zu folgender Stellung:

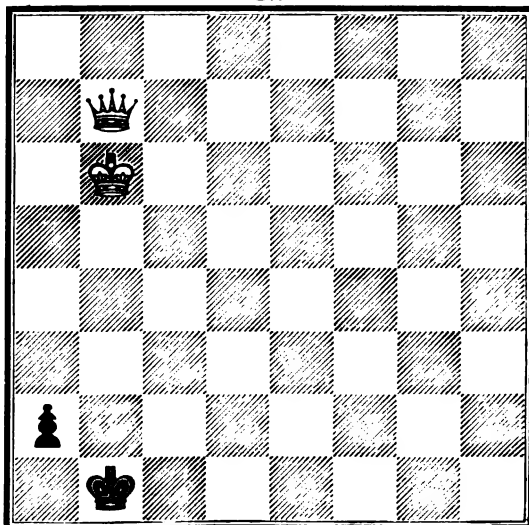
## III.



1. Dh3—g3† Kg1—h1 und das Spiel ist unentschieden, denn wenn der weisse König geht, so ist Schwarz Patt, und entfernt sich die Dame von der g-Linie, so hat der schwarze König wieder freien Spielraum.

In allen Fällen, in denen der Bauer gegen die Dame Remis macht, war angenommen, dass der weisse König in weiter Entfernung von den Bauern stand. Befindet er sich jedoch in der Nähe, so kann in manchen Fällen das Spiel auch gegen Läufer- und Thurmbauer gewonnen werden. In der Stellung No. IV. gewinnt Weiss, wie folgt:

## IV.





- | Weiss.      | Schwarz. | Weiss.                 | Schwarz.           |
|-------------|----------|------------------------|--------------------|
| 1. Kb6—c5 † | Kb1—c2.  | 5. De2—d1 †            | Kb3—b2.            |
| 2. Db7—g2 † | Kc2—b3.  | 6. Dd1—d2 †            | Kb2—b1. Am besten. |
| 3. Dg2—f1.  | Kb3—b2.  | 7. Kc5—b4.             | a2—a1 D.           |
| 4. Df1—e2 † | Kb2—b3.  | 8. Kb4—b3 und gewinnt. |                    |

Ebenso gewinnt Weiss in folgender Stellung:

V.



- | Weiss.                | Schwarz. |
|-----------------------|----------|
| 1. Ka4—b3.            | c3—c2.   |
| 2. d7—d8 D.           | c2—c1 D. |
| 3. Dd8—d3 †           | Kb1—a1.  |
| 4. Dd3—a6 †           | Ka1—b1.  |
| 5. Da6—a2 † und Matt. |          |

## Der Thurm gegen andere Figuren.

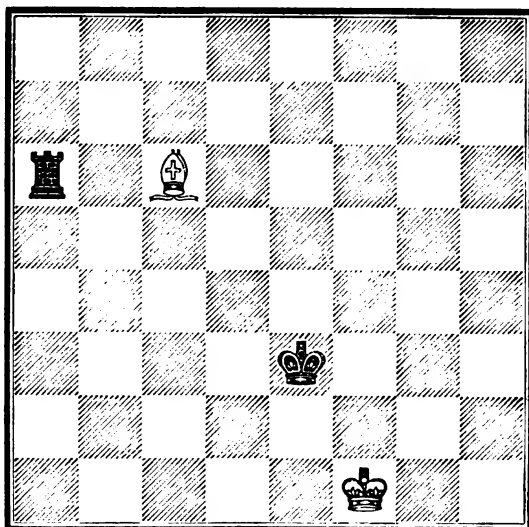
### Der Thurm gegen einen Läufer.

Es ist nicht schwer, mit einem Läufer gegen einen Thurm das Spiel unentschieden zu machen. Wenn der Thurm Matt setzen soll, so müssen die Könige einander gegenüber stehen. Man muss daher mit dem Läufer die Gegenüberstellung des feindlichen Königs verhindern. Selten ist es vorthailhaft,

mit dem Läufer ein Schach zu decken, man thut vielmehr gut, den Läufer vom eigenen König entfernt zu halten.

Folgende Stellung möge als Beispiel gelten:

I

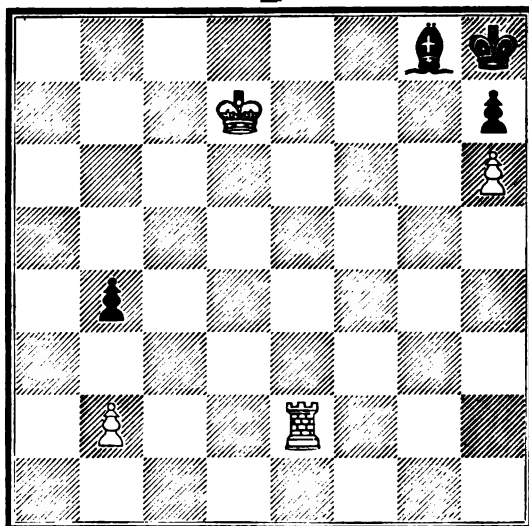


Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. Lc6—b7.	Ta6—b6.	4. . . . .	Ke3—e2.
2. Lb7—d5.	Tb6—b2.	5. Lc6—d5.	Ke2—e1.
3. Ld5—c6.	Tb2—f2 †	6. Ld5—c6.	Tf2—f6.
4. Kf1—g1.		7. Lc6—b7.	Tf6—g6 †
		8. Kg1—h2.	
Wäre der König nach e1 gegangen, so hätte Schwarz das Spiel gewonnen.		Geht der König nach h1, so gewinnt Schwarz mit Ke1—f2.	
4. Kf1—e1.	Tf2—c2.	8. . . . .	Ke1—f2.
5. Lc6—a4.	Tc2—c1 †	9. Kh2—h3 und das Spiel ist un-	
6. La4—d1.	Tc1—b1 und gewinnt.	entschieden.	

Eine der sichersten Stellungen, jedoch nicht die einzige, in der Weiss das Spiel unentschieden macht, ist die des Königs auf einem Eckfelde, das nicht von der Farbe des Läufers ist. Man braucht dann nur den König, oder den Läufer auf das Feld des Springers, oder das zweite Feld des Thurms zu ziehen, und kann Weiss diese Stellung zu verlassen, nicht gezwungen werden.

In folgender Stellung, in der gegenseitig ausser dem Thurm und dem Läufer sich noch einige Bauern auf dem Brette befinden, gewinnt der Thurm. Weiss erzwingt das Matt in 7 Zügen.

## II

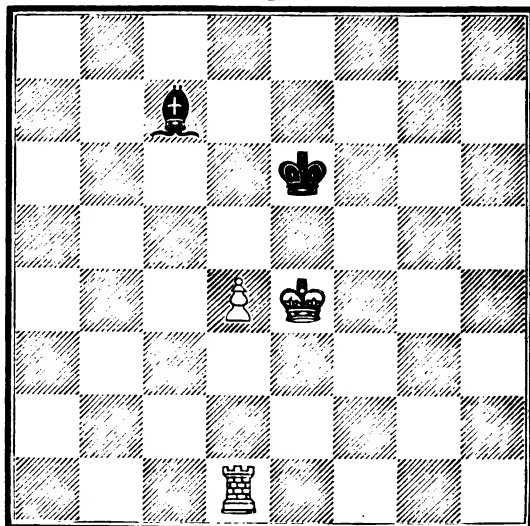


- |   |         |                       |             |
|---|---------|-----------------------|-------------|
| 1. Te2—c2.                                    | Lg8—b3. | 4. Tc8—c7.            | Lg8—d5.     |
| Wenn statt dieses Zuges                       |         |                       |             |
| der Bauer geht, so ist das Resultat dasselbe. |         |                       |             |
| 2. Tc2—c8 †                                   | Lb3—g8. | 5. Kd6 n. d5.         | Kh8—g8.     |
| 3. Kd7—d6.                                    | b4—b3.  | 6. Kd5—e6.            | K beliebig. |
|   |         | 7. Tc7—c8 † und Matt. |             |

**Thurm und Bauer gegen den Läufer.**

Es gibt nur wenige Stellungen, in denen selbst Thurm und Bauer gegen den Läufer nicht gewinnen können. Zu diesen gehört die im Diagramm I. angegebene, im Falle Weiss einen Fehlzug macht.

## I.



Wenn in dieser Stellung Weiss im ersten Zuge d4—d5† spielt, so macht Schwarz das Spiel unentschieden (siehe a.). Weiss gewinnt jedoch, wenn er, wie folgt, spielt:

- | Weiss.     | Schwarz.                                |
|------------|---|
| 1. Td1—a1. | Lc7—b8. Am besten.                      |
| 2. Ta1—a6† | Lb8—d6.                                 |
|            | Würde Schwarz hier                      |
|            | den König zurückziehen, so spielt Weiss |
|            | Ke4—d5.                                 |
| 3. Ta6—b6. |   |

Dieser Zug treibt den feindlichen König zurück, und giebt dem eigenen König Gelegenheit vorzugehen.

- |   |                    |
|---|--------------------|
| 3. . . . .                              | Ke6—d7.            |
| 4. Ke4—d5.                              | Ld6—g3.            |
| 5. Tb6—b7†                              | Lg3—c7. Am besten. |
| 6. Tb7—a7.                              | Kd7—c8.            |
| 7. Kd5—c6 und gewinnt in wenigen Zügen. |                    |

a.

- |            |         |
|------------|---------|
| 1. d4—d5†  | Ke6—d7. |
| 2. Ke4—d4. | Lc7—g3. |
| 3. Td1—a1. | Lg3—f4. |

Der Läufer muss so

Weiss. Schwarz.  
gestellt werden, dass er, wenn der weisse König nach c5 oder e5 geht, ihm Schach geben kann.

- |  |         |
|--|---------|
| 4. Ta1—a7†   | Kd7—d6. |
| Hätte er das Schach mit dem Läufer gedeckt, so gewinnt Kd4—c5. |         |

- |   |         |
|---|---------|
| 5. Kd4—e4.  | Lf4—g3. |
| Man darf den Läufer nicht nach h2 spielen, weil Weiss sonst mit Ta7—g7 gewinnt. |         |

- |            |         |
|------------|---------|
| 6. Ta7—g7. | Lg3—e1. |
| 7. Tg7—g6† | Kd6—d7. |
| 8. d5—d6.  |         |

Wenn der König nach e5 geht, so treibt ihn der Läufer durch Schach zurück.

- |  |         |
|--|---------|
| 8. . . . .                                 | Kd7—c6. |
| Jeder andere Zug macht das Spiel verloren. |         |

- |            |   |
|------------|---|
| 9. Ke4—e5. | Le1—b4 und es ist klar, dass Schwarz den Bauer aufhält. |
|------------|---|

In folgender Stellung macht Schwarz das Spiel unentschieden, ob er am Zuge ist, oder nicht.

## II.



- Weiss.  
 1. Ta7—b7.  
 2. Tb7—c7.

- Schwarz.  
 Lb3—c4.  
 Lc4—a2.

Dies ist der richtige

Zug. Schwarz hält nun den Läufer so, dass der weisse König von g6 und e6 verjagt werden kann, und spielt auf f6—f7, Kf8—g7, um erst im nächsten Zuge den Bauer zu nehmen, weil andernfalls Kg5—f6 gewinnt. Ginge der Läufer nach b5, so gewinnt Schwarz, wie folgt:

- |            |                    |
|------------|--------------------|
| 2. . . . . | Lc4—b5.            |
| 3. Kg5—f5. | Lb5—c2. Am besten. |
| 4. f6—f7.  | Kf8—g7. Am besten. |
| 5. Kf5—e6. | Le2—h5. Am besten. |

- |                        |            |
|------------------------|------------|
| Weiss.                 | Schwarz.   |
| 6. Tc7—b7.             | Lh5—g6.    |
| 7. f7—f8D†             | Kg7 n. f8. |
| 8. Ke6—f6 und gewinnt. |            |

Ebenso würde Schwarz verlieren, wenn er mit dem Läufer nach e2 ginge.

- |                                       |                  |
|---------------------------------------|------------------|
| 2. . . . . \                          | Lc4—e2.          |
| 3. f6—f7.                             | Kf8—g7.          |
| 4. Kg5—f5.                            | Le2—h5 (od. d3†) |
| 5. Kf5—e6. Läufer nach g6. Am besten. |                  |

Weiss gewinnt, wie vorher.

Auch auf 2) Lc4—b3 gewinnt Weiss, indem er den König nach e6 bringt, und nachher mit dem Thurm Schach giebt.

Steht der Bauer in einer ähnlichen Stellung, auf dem Springerfelde, so gewinnt Weiss.

### III.



- |            |                    |
|------------|--------------------|
| Weiss.     | Schwarz.           |
| 1. Kh5—g5. | Ld4—e3†            |
| 2. Kg5—f5. | Le3—d4.            |
| 3. g6—g7†  | Kg8—h7. Am besten. |
| 4. Tb7—b4. | Ld4—c8.            |

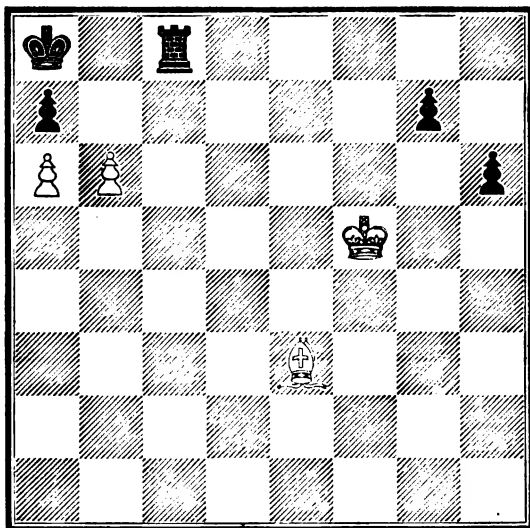
Nimmt der Läufer den Bauer, so spielt Weiss Tb4—h4†, und auf Kh7—g8 gewinnt Weiss mit Kf5—g6.

- |   |            |
|---|------------|
| Weiss.  | Schwarz.   |
| 5. Tb4—g4.  | Lc3 n. g7. |
| 6. Tg4—h4†  | Kh7—g8.    |
| 7. Kf5—g6.  | Lg7—e5.    |
| Auf Kg8—f8 geschieht Th4—f4†, und auf Kf8—g8 gewinnt dann Weiss mit Tf4—e4. |            |

- | Weiss.     | Schwarz. | Weiss.                          | Schwarz. |
|------------|----------|---------------------------------|----------|
| 8. Th4—e4. | Le5—d6.  | 10. Te8—d8 und sagt im nächsten |          |
| 9. Te4—e8† | Ld6—f8.  | Zuge Matt.                      |          |

In folgender Stellung sagt Weiss in 12 Zügen Matt, obwohl er eigentlich nur einen Läufer gegen einen Thurm hat, jedoch die besondere Stellung der ausserdem vorhandenen Bauern macht das Spiel möglich.

## IV.



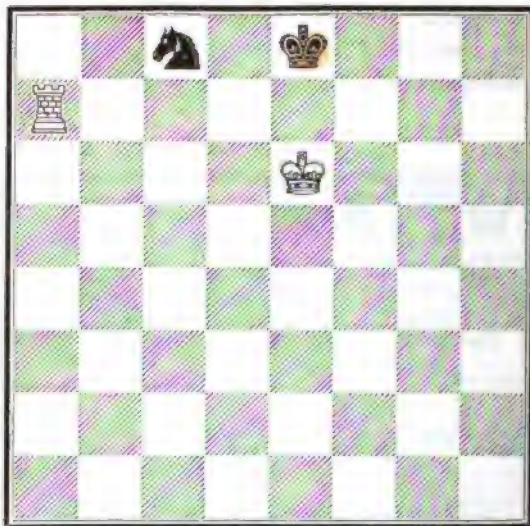
- | Weiss.                   | Schwarz.           |
|--------------------------|--------------------|
| 1. b6—b7†                | Ka8—b8.            |
| 2. Le3—f4†               | Tc8—c7.            |
| 3. Kf5—g6.               | h6—h5.             |
| 4. Lf4—e5.               | h5—h4.             |
| 5. Kg6—h7.               | g7—g5†. Am besten. |
| 6. Kh7—g8.               | h4—h3.             |
| 7. Kg8—f8.               | h3—h2.             |
| 8. Le5 n. h2.            | g5—g4.             |
| 9. Lh2—e5.               | g4—g3.             |
| 10. Kf8—e8.              | g3—g2.             |
| 11. Ke8—d8.              | g2—g1 D.           |
| 12. Le5 n. c7† und Matt. |                    |



### Der Thurm gegen einen Springer.

Dies Spiel wird meistens unentschieden, wenn derjenige, der den Springer hat, sehr vorsichtig verfährt.

I.

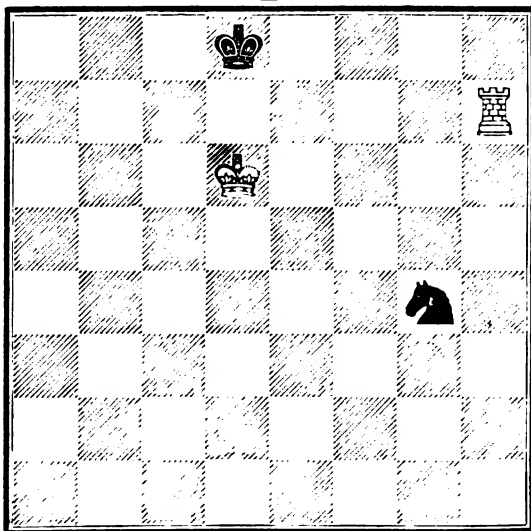


In dieser Stellung macht Weiss das Spiel unentschieden.

- | Weiss.           | Schwarz. | Weiss.                           | Schwarz.                                  |
|------------------|----------|----------------------------------|---|
| 1. Ta7—a8.       | Ke8—d8.  | 18. Ke8—e7.                      | Sf6—g8†                                   |
| 2. Ta8—b8.       | Kd8—c7.  | 19. Ke7—e6.                      | Kg7—f8.                                   |
| 3. Tb8—b4.       | Kc7—d8.  | 20. Th4—f4†                      | Kf8—e8.                                   |
| 4. Tb4—b7.       | Kd8—e8.  | 21. Tf4—f7.                      | Sg8—h6.                                   |
| 5. Tb7—d7.       | Sc8—b6.  | 22. Tf7—g7.                      | Ke8—f8.                                   |
| 6. Td7—b7 od. a. | Sb6—c8.  | 23. Tg7—h7.                      | Sh6—g8.                                   |
| 7. Tb7—f7.       | Ke8—d8.  | 24. Th7—f7†                      | Kf8—e8.                                   |
| 8. Tf7—h7.       | Sc8—b6.  | 25. Tf7—g7 und das Spiel ist un- |   |
| 9. Ke6—d6.       | Sb6—c8†  | entschieden.                     |   |
| 10. Kd6—c6.      | Sc8—e7†  |                                  |   |
| 11. Kc6—b7.      | Kd8—e8.  | 6. Td7—c7.                       | Ke8—d8.                                   |
| 12. Kb7—c7.      | Ke8—f8.  | 7. Ke6—d6.                       | Sb6—c8†                                   |
| 13. Kc7—d7.      | Se7—g8.  |                                  | Schwarz würde ver-                        |
| 14. Kd7—d8.      | Sg8—f6.  |                                  | lieren, wenn er mit diesem Springer einen |
| 15. Th7—h8†      | Sf6—g8.  |                                  | andern Zug machte.                        |
| 16. Th8—h4.      | Kf8—g7.  | 8. Kd6—c6.                       | Sc8—e7† und                               |
| 17. Kd8—e8. •    | Sg8—f6†  |                                  | Schwarz macht das Spiel unent-            |
|                  |          |                                  | schieden.                                 |

Es giebt jedoch einige Stellungen, in denen der Thurm gegen den Springer gewinnt, z. B. in folgender:

## II.



1. . . . . Kd8—e8. Am besten.

Wenn der König nach

c8 geht, so spielt Weiss, wie folgt:

1. . . . . Kd8—c8.

2. Th7—h4 und gewinnt nach einigen Zügen den Springer.

Zieht aber Schwarz Sg4—f6, so gewinnt Weiss mit Th7—h8† und später Kd6—e6.

2. Kd6—e6.

Ke8—f8.

3. Th7—h4.

Sg4—c3. Bei jedem

andern Zuge geht der Springer gleich verloren.

4. Th4—c4. Se3—c2. Auf Se3—g2 spielt Weiss Ke6—f6 u. erobert den Springer.

5. Ke6—d5.

Kf8—f7.

6. Kd5—c4.

Kf7—f6.

7. Te4—e2.

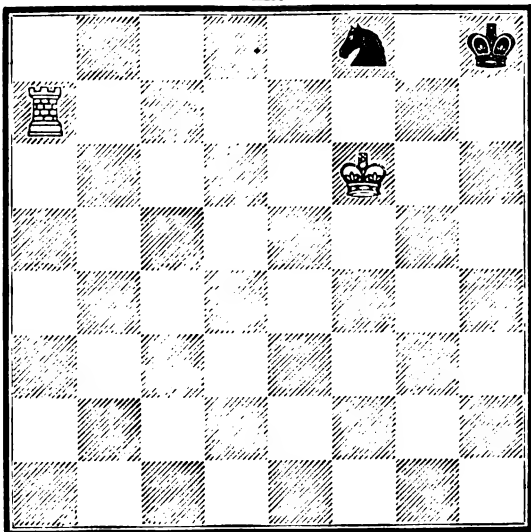
Se2—a3†

8. Kc4—b4.

Sa3—b1.

9. Te2—b2 u. erobert den Springer.

## III.



Auch in der letzten Stellung gewinnt Weiss immer, ob er am Zuge ist, oder nicht.

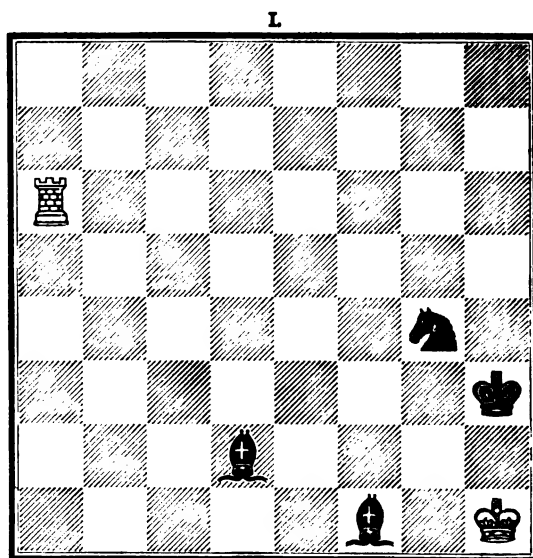
- | Weiss.     | Schwarz. |
|------------|----------|
| 1. . . . . | Sf8—h7†  |
| 2. Kf6—f7. | Sh7—g5†  |

Geht der Springer nach f8, so nimmt ihn der König nicht fort, weil sonst der schwarze König Patt wäre; sondern spielt Ta7—a8 und gewinnt.

3. Kf7—g6 und gewinnt.

### Der Thurm gegen drei kleine Figuren.

Die drei kleinen Figuren gewinnen immer gegen den Thurm, es müssten denn in dem einen Spiele zwei Springer und ein Läufer gegen den Thurm spielen, und der Thurm gegen den Läufer ausgetauscht werden können. Alsdann bleiben die Springer, welche das Matt nicht erzwingen können. Ein Beispiel, wie das Spiel gewonnen wird, mag die Ausführung folgender Stellung gewähren.



- | Weiss.                         | Schwarz.           | Weiss.     | Schwarz.  |
|--------------------------------|--------------------|------------|-----------|
| 1. Ta6—a3†                     | Ld2—e3.            | 5. Ta2—a3† | Lf4—e3.   |
| 2. Ta3—a2.                     | Kh3—g3.            | 6. Ta3—a2. | Sg4—f2†   |
| 3. Ta2—h2.                     | Le3—f4.            | 7. Kh1—g1. | Lh3—g2.   |
|                                | Nähme der Springer | 8. Ta2—e2. | Sf2—h3†   |
| den Thurm, so wäre Weiss Patt. |                    |            | und Matt. |
| 4. Th2—a2.                     | Lf1—h3.            |            |           |

Auch in folgender Stellung gewinnt Schwarz, wenn er verhütet, dass Weiss seinen Thurm gegen den Läufer abtauscht.

## II.



Weiss.

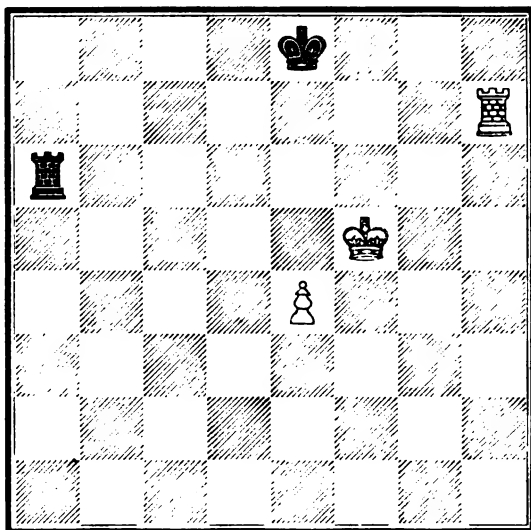
Schwarz.

- |  |                      |
|--|----------------------|
| 1. . . . . .                           | Ke2—f2.              |
| 2. Tg1—d1.                             | Sa5—b3†              |
| 3. Kc1—b2.                             |                      |
| Auf Kc1—c2 spielt Schwarz Lf3 n. d1 †, |                      |
| und dann Sg2—e3 Schachmatt.            |                      |
| 3. . . . . .                           | Lf3 n. d1.           |
| 4. a6—a7.                              | Ld1—f3.              |
| 5. Kb2 n. b3.                          | Kf2—g1.              |
| 6. h2—h4.                              | Sg2 n. h4.           |
| 7. Kb3—c4.                             | Sh4—g6.              |
| 8. Kc4—c5.                             | Sg6—f4.              |
| 9. Kc5—d6.                             | Sf4—d3.              |
| 10. Kd6—c7.                            | Sd3—b4.              |
| 11. Kc7—b8.                            | Sb4—a6† und gewinnt. |

**Thurm und Bauer gegen einen Thurm.**

Dieses Endspiel ist sehr wichtig, weil es in der praktischen Partie häufig vorkommt. Meistens wird dasselbe unentschieden werden. Aus der folgenden Ausführung wird man ersehen, wie gespielt werden muss, um remis zu machen, und welche Fehler man zu vermeiden hat.

## I



- | Weiss.   | Schwarz.      | Weiss.  | Schwarz.  |
|--|---------------|---|-----------|
| 1. e4—e5.  | Ta6—b6 od. a. | 2. Th7—a7.  | Tb6—c6.   |
| Schwarz muss mit seinem Thurm auf dieser Linie bleiben, um dem feindlichen König das Vorgehen zu wehren. |               | Der Thurm darf die Linie nicht eher verlassen, bis der Bauer vorgeht. |           |
| 3. e5—e6.  | Tc6—c1.       | 4. Kf5—f6.  | Tc1—f1 †. |

Schwarz macht nun das Spiel unentschieden, indem er durch Schach den feindlichen König so weit von dem Bauer entfernt, dass, wenn dieser durch den Thurm angegriffen wird, derselbe nicht mehr zu seinem Schutze herbeigezogen werden kann.

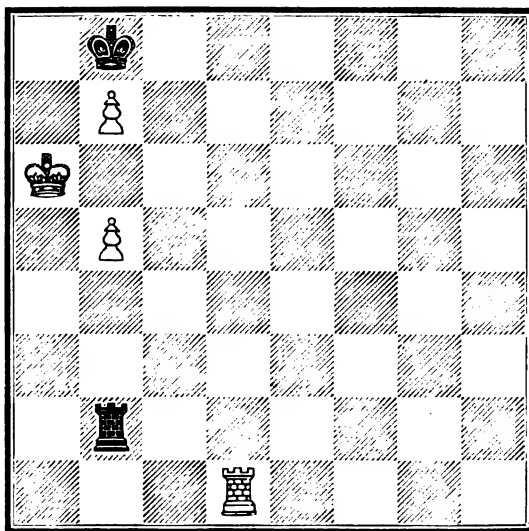
## a.

- | Weiss.  | Schwarz. | Weiss.   | Schwarz. |
|---|----------|--|----------|
| 1. . . . .  | Ta6—a1.  | 4. Th7—h8 †  | Kf8—g7.  |
| 2. Kf5—f6.  |          | 5. Th8—e8.   |          |
| Wäre Weiss mit dem König auf e6 gegangen, so würde Schwarz durch Ta1—a6 † die vorstehende Remisstellung herbeigeführt haben.      |          | Durch diesen Zug gewinnt Weiss das Spiel, ein jeder andere würde es remis gemacht haben.                                       |          |
| 2. . . . .  | Ta1—f1 † | 5. . . . .   | Tf1—e1.  |
| Wenn Schwarz auf a6 Schach gegeben hätte, so würde e5 e6, und auf Ke8—d8, anstatt dieses Zuges, Th7—h8 † und Kf6—e7 gefolgt sein. |          | 6. Ke6—d7.   | Kg7—f7.  |
| 3. Kf6—e6.  | Ke8—f8.  | Auf Te1—d1 † würde   |          |
| Um den Abtausch des Thurnis, durch Th7—h8 † zu verhüten.  |          | Kd7—e7 gefolgt sein.   |          |
|   |          | 7. e5—e6 †   | Kf7—g7.  |
|   |          | Wenn Schwarz mit dem König auf f6 gegangen wäre, so würde Weiss Schach gegeben haben, und dann mit dem Bauer vorgegangen sein. |          |

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
8. Kd7—e7. (e6—e7 würde das Spiel unentschieden gemacht haben.)		fest; denn würde derselbe nach f7 gehen, so giebt er Schach, und zwingt ihn, sich wieder vor seinen Bauer zu stellen.	
8. . . . .	Te1—e2.	15. Tg2—c2.	Kh7—g7.
9. Te8—d8.	Te2—e1.	16. Tc2—c7.	Td3—d2.
10. Td8—d2.	Te1—e3.	17. Tc7—d7.	Td2—b2.
11. Td2—g2†	Kg7—h7.	18. Td7—d1.	Tb2—b8†
12. Ke7—f7.	Te3—f3†	19. Ke8—d7.	Tb8—b7†
13. Kf7—e8.	Tf3—e3.	20. Kd7—e6.	Tb7—b6†
14. e6—e7.	Te3—d3.	21. Td1—d6.	Tb6—b8.
	Schwarz hält durch diesen Zug den feindlichen König auf e8	22. Td6—d8 und gewinnt.	

In der Stellung (Diagramm II.) macht Schwarz das Spiel unentschieden, wenn er am Zuge ist.

## II.

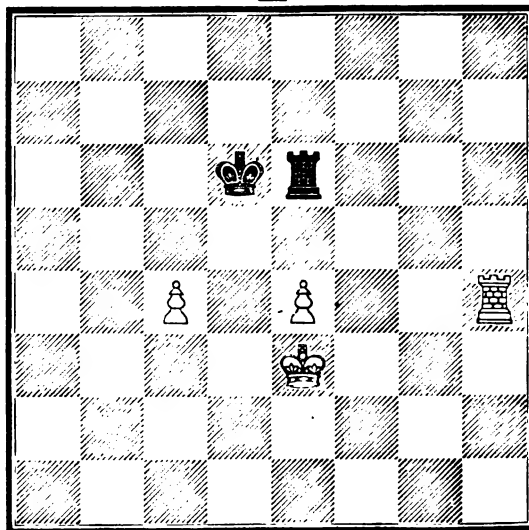


Weiss.	Schwarz.
1. . . . .	Tb2—a2†
2. Ka6—b6.	Ta2—d2, und wohin der weisse Thurm auch gehen mag, der schwarze stellt sich ihm gegenüber, weil, wenn er genommen wird, der König Patt ist.

In folgender Stellung, in der Weiss zwei Bauern hat, gewinnt er, wie folgt:



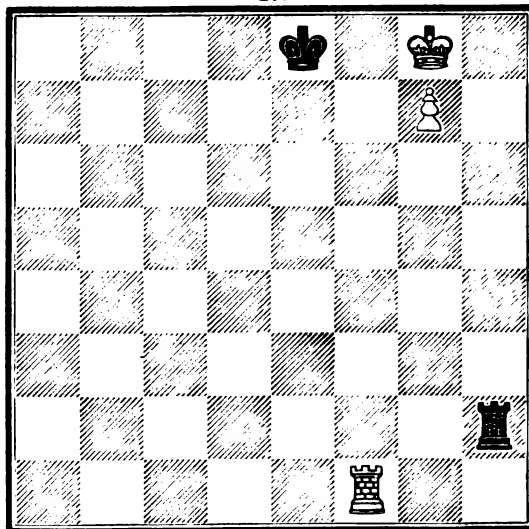
## III.



- | Weiss.     | Schwarz.   | Weiss.                | Schwarz. |
|------------|------------|-----------------------|----------|
| 1. . . . . | Kd6—c5.    | 3. Th8—c8†            | Kc4—b5.  |
| 2. Th4—h8. | Kc5 n. c4. | 4. Ke3—d4 und gewinnt |          |

Wenn Weiss in der folgenden Stellung den Zug hat, so gewinnt er.

## IV.



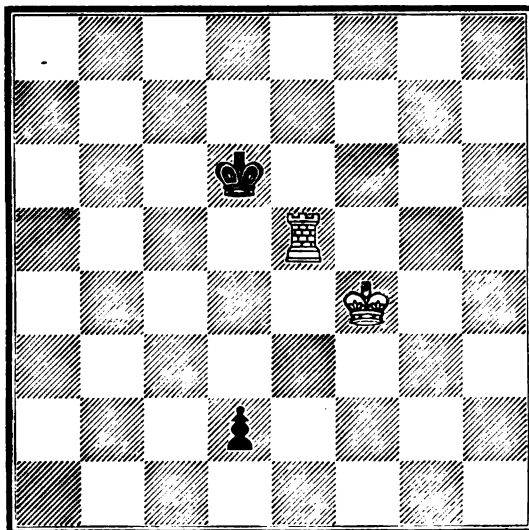
- |            |         |                        |         |
|------------|---------|------------------------|---------|
| 1. Tf1—f4. | Th2—h1. | 5. Kg6—h6.             | Tg1—h1† |
| 2. Tf4—e4† | Ke8—d7. | 6. Kh6—g5.             | Th1—g1† |
| 3. Kg8—f7. | Th1—f1† | 7. Te4—g4 und gewinnt. |         |
| 4. Kf7—g6. | Tf1—g1† |                        |         |

**Der Thurm gegen einen und mehrere Bauern.**

Wir haben bereits gesehen, dass es Stellungen gibt, in denen ein Bauer vom Könige gedeckt, gegen die Dame das Spiel unentschieden macht. Es ist daher klar, dass dies gegen den Thurm noch leichter gelingen kann. Ist der Bauer jedoch sehr weit vorgerückt, so giebt es sogar Fälle, in denen der Thurm verliert.

Z. B. dieser:

I



Weiss.

Schwarz.

1. Te5—e8.

Kd6—d7.

2. Beliebig.

Schwarz gewinnt, indem der Bauer

von der Dame nicht zurückgehalten werden kann.

In Stellung II. dagegen gewinnt Weiss.

Weiss.

Schwarz.

1. Tg7—g6†

Kd6—d5.

2. Kd8—d7.

c6—c5.

3. Tg6—d6†

Kd5—c4.

4. Kd7—c6.

Kc4—b4. Am besten.

5. Kc6—d5.

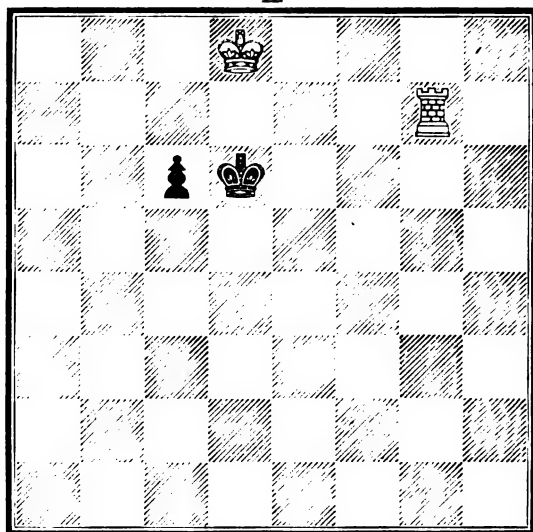
c5—c4.

6. Td6—b6†

Kb4—c3.

7. Tb6—c6 und gewinnt den Bauer.

## II.



Zwei vereinigte Bauern, die bereits ihr 6. Feld erreicht haben, gewinnen gegen den Thurm, wenn die Könige entfernt sind.

## III.

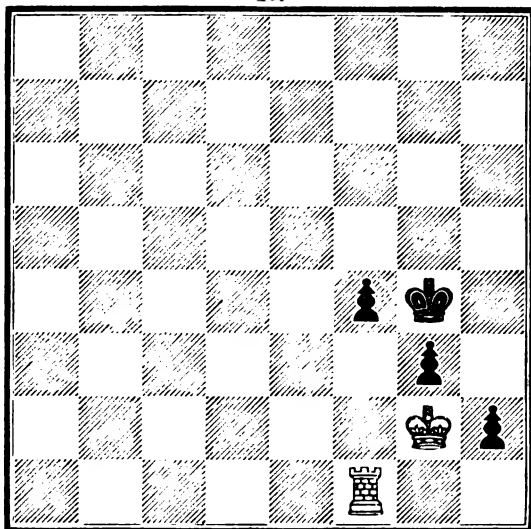


- |               |           |                                    |
|---------------|-----------|------------------------------------|
| 1. . . . . .  | b3 — b2.  | 4. Kc4 — f3. Ein Bauer geht in die |
| 2. Tf3 — f1.  | c3 — c2.  | Dame und gewinnt.                  |
| 3. Tf1 — g1 † | Kg4 — h3. |                                    |

Drei vereinigte Bauern, die von ihrem Könige gedeckt sind, müssen gegen den Thurm gewinnen, wenn nicht etwa der feindliche König frühzeitig ihnen

entgegen gestellt werden kann. In der folgenden Stellung gewinnen die Bauern, obwohl Weiss diesen Vortheil hat.

## IV.



Weiss.

Schwarz.

Weiss.

Schwarz.

1. . . . .

f4—f3 †

2. Kg2—h1.

g3—g2 †

2. Tf1 n. f3.

h2—h1D †

3. Kh1 n. h2.

g2 n. f1S u. gewinnt.

3. Kg2 n. h1.

Kg4 n. f3 u. gewinnt.

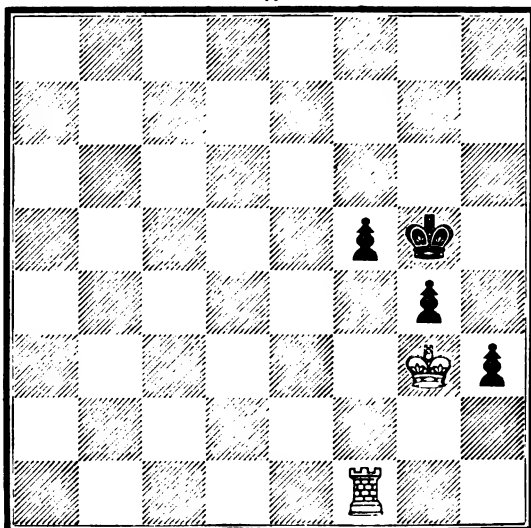
(Würde Schwarz eine Dame oder einen  
Thurm machen, so wäre der weisse König  
Patt.)

oder:

1. . . . .

f4—f3 †

## V.



Selbst wenn, wie in dem Diagramm V., die Bauern noch ein Feld weiter zurück sind, kann Schwarz das Spiel unentschieden machen.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. Tf1—f2.	Kg5—f6.	7. Kf4—g5.	Kh7—g7.
2. Kg3—f4.	Kf6—g6.	8. Td6—g6†	Kg7—h7.
3. Tf2—e2.	Kg6—f7.	9. Tg6—h6†	Kh7—g7.
4. Te2—e5.	Kf7—g6.	10. Th6—h5 und gewinnt.	
5. Te5—e6†	Kg6—g7.	7. Td6—h6.	Kf7—g7.
6. Te6—d6.		8. Th6—h5.	Kg7—g6.

Weiss darf nicht Kf4—g5 spielen, weil Schwarz dann den h-Bauer stossen, und ihn später mit dem Springer-Bauer unterstützen würde.

6. . . . . Kg7—f7.  
Der beste Zug. Schwarz würde verlieren, wenn er z. B. Kg7—h7 spielte:

6. . . . . Kg7—h7.

Wenn Weiss den Bauer f5 genommen hätte, so gewann Schwarz mit h2—h3.

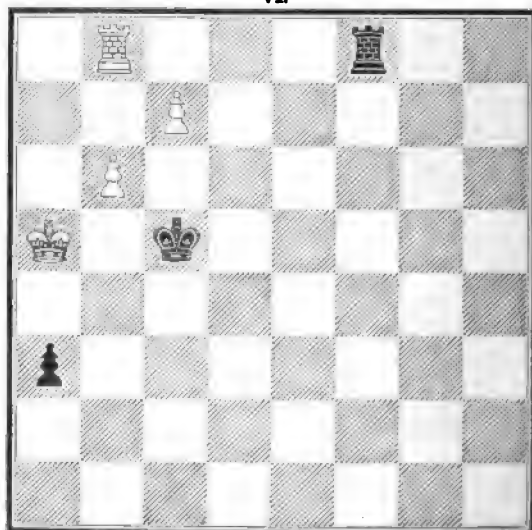
10. . . . . Kh6—h7.  
11. Tg8—d8. Kh7—g6.  
12. Td8—d6† und das Spiel wird unentschieden.

Hätte Schwarz jedoch mit seinem König die Bauern zu unterstützen gesucht, so würde er verloren haben, z. B.

1. Tf1—f2.	Kg5—g6.	5. Td6—e6.	h3—h2.
2. Kg3—f4.	Kg6—h5.	6. Te6—e8.	h2—h1D.
3. Tf2—d2.	Kh5—h4.	7. Te8—h8† und gewinnt.	
4. Td2—d6.	Kh4—h5.		

In folgendem Spiel gewinnt Schwarz, wenn er am Zuge ist.

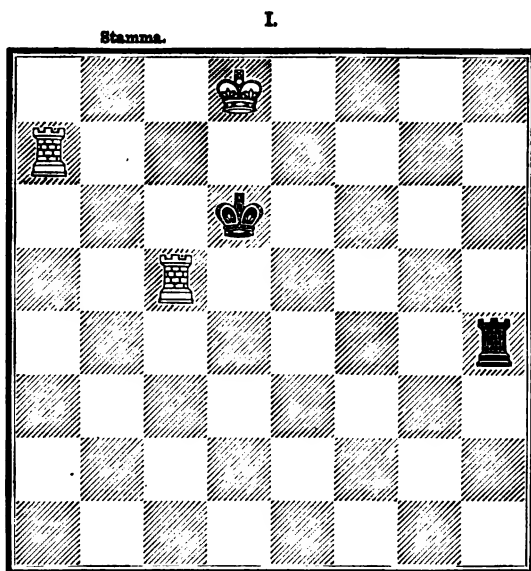
# VI.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. . . . .	Tf8—c8.	4. Ka6—a7.	a2—a1D†
2. Ka5—a6.	Kc5—c6.	5. Ka7—b8.	Da1—a6.
3. Tb8 n. c8.	a3—a2.	6. beliebig.	Da6—b7† und Matt.

### Ein Thurm gegen zwei Thürme.

Zwei Thürme gewinnen natürlich immer, es giebt indessen auch einige Ausnahmefälle, die werth sind erwähnt zu werden. In folgendem Spiele gewinnt Weiss durch einen sehr feinen Zug. Wie man sieht, droht dem Weissen mit Th4—h8 Schachmatt, und wollte er diesem Matt ausweichen, so ginge der Thurm c5 verloren. Weiss begegnet jedoch beiden Gefahren mit Tc5—h5.



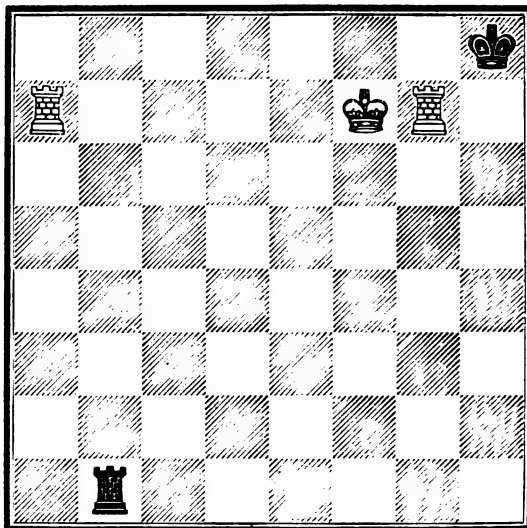
- |            |            |
|------------|------------|
| Weiss.     | Schwarz.   |
| 1. Tc5—h5. | Th4 n. h5. |
- Schwarz hat ausserdem nur noch den Zug Th4—c4, um das Matt Ta7—a6 zu hindern. Es würde alsdann jedoch auch der Thurm in zwei Zügen verloren gehen.
- |                           |                 |
|---------------------------|-----------------|
| 2. Ta7—a6†                | König beliebig. |
| 3. Ta6—a5†                | König beliebig. |
| 4. Ta5 n. h5 und gewinnt. |                 |

Jene bisweilen vorkommenden Remisstellungen sind solche, in denen durch Opferung des Thurms ein Patt erzwungen werden kann.



Dies geschieht z. B. in folgender Stellung:

## II.



Weiss.

Schwarz.

1. . . . .

Tb1—b7 †

2. Kf7—f8.

Tb7 n. g7.

3. Ta7 n. g7.

Patt.

In der Stellung (Diagramm III.) gewinnt Weiss, wenn er am Zuge ist.

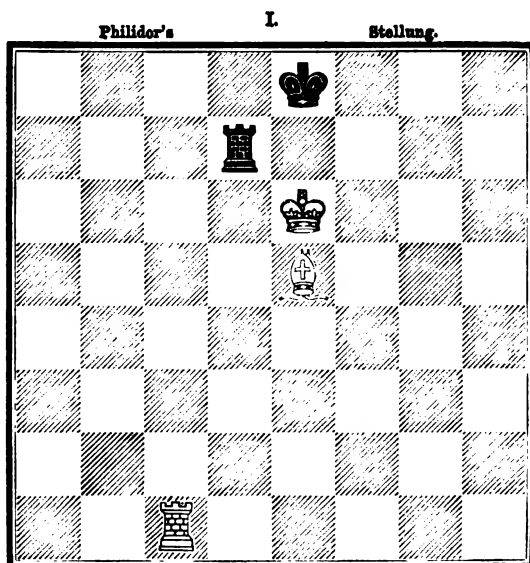
## III.



- | Weiss.                             | Schwarz.            | Weiss.  | Schwarz. |
|------------------------------------|---------------------|---|----------|
| 1. f6—f7.                          | Tg8—f8.             | dieses Zuges c3—c2, so nahm Tf2 den Bauer c2 und ging später nach e2. |          |
|                                    | Zieht Schwarz jetzt |   |          |
| c3—c2, so gewinnt Weiss mit f7—f8. | Tf8 n. f7.          | 3. Tf2 n. f7.   | Kh8—g8.  |
| 2. Tf4—f2.                         | Zog Schwarz statt   | 4. Tf7—c7 und gewinnt.  |          |

### Thurm und Läufer gegen den Thurm.

Diese Spiel-Endung ist Gegenstand der scharfsinnigsten Untersuchungen geworden, die es im Schachspiel überhaupt giebt. Das Resultat derselben ist, dass in gewissen Stellungen das stärkere Spiel den Gewinn erzwingen kann, dass es jedoch kein Princip giebt, nach dem solche Stellungen erzwungen werden können, ja, dass sogar in gewissen Stellungen die Unentschiedenheit des Spiels sich erweisen lässt.



- | Weiss.     | Schwarz. | Weiss.     | Schwarz.  |
|------------|----------|------------|---|
| 1. Tc1—c8† | Td7—d8.  | 3. . . . . | Td2—d1.   |
| 2. Tc8—c7. |          | 4. Tb7—g7. | Td1—f1.   |
|            |          |            | (Ueber Ke8—f8 siehe a.)   |
|            |          |            | Schwarz muss das Matt, das der Thurm auf g8 zu geben droht, decken. |
|            |          | 5. Le5—g3. | Ke8—f8.   |
|            |          |            | (Ueber Tf1—f8 siehe b.)   |
|            |          | 6. Tg7—g4. | Kf8—e8.   |

Dieser Zug ist nothwendig, um den Thurm zu zwingen, nach einem jener beiden Felder zu gehen.

Er muss hier hingehen. weil Lg3—d6† und Tg4—g8 Schachmatt droht.

- | Weiss.                  | Schwarz.                           |
|-------------------------|------------------------------------|
| 7. Tg4—c4.              | Tf1—d1.<br>(Ueber Ke8—f8 siehe c.) |
| 8. Lg3—h4.              | Ke8—f8.                            |
| 9. Lh4—f6.              | Td1—e1 †                           |
| 10. Lf6—e5.             | Kf8—g8.                            |
| 11. Tc4—h4 und gewinnt. |                                    |

a. 4. . . . . Ke8—f8.

5. Tg7—h7.

Um das Matt zu decken ist Schwarz gezwungen den Thurm auf das Feld g1 zu ziehen, auf welchem er in wenigen Zügen verloren geht.

5. . . . . Td1—g1.

6. Th7—c7. Kf8—g8.

Der beste Zug, denn auf Tg1—g6† würde der Läufer auf f6 gedeckt haben, und das Matt wäre dann in zwei Zügen erfolgt.

7. Tc7—c8† Kg8—h7.

8. Tc8—h8† und gewinnt im nächsten Zuge durch Th8—g8† den Thurm g1.

- | Weiss.     | Schwarz. |
|------------|----------|
| 5. . . . . | Tf1—f3.  |
| 6. Lg3—d6. | Tf3—e3 † |
| 7. Ld6—e5. | Te3—f3.  |

Wenn er den König nach f8 zog, so musste der Thurm g7 nach h7 gehen, um mit dem nächsten Zuge Matt zu geben.

8. Tg7—e7 † Ke8—f8.

Auf Ke8—d8 würde

Te7—b7 und nachher Tb7—b8 Matt folgen.

9. Te7—c7. Kf8—g8.

10. Tc7—g7 † Kg8—f8.

Wenn er auf h8 gegangen wäre, so hätte Weiss durch Tg7—g3† den Thurm gewonnen.

11. Tg7—g4. Kf8—e8.

Auf Tf3—e3, gewinnt Tg4—h4.

12. Le5—f4 und muss gewinnen.

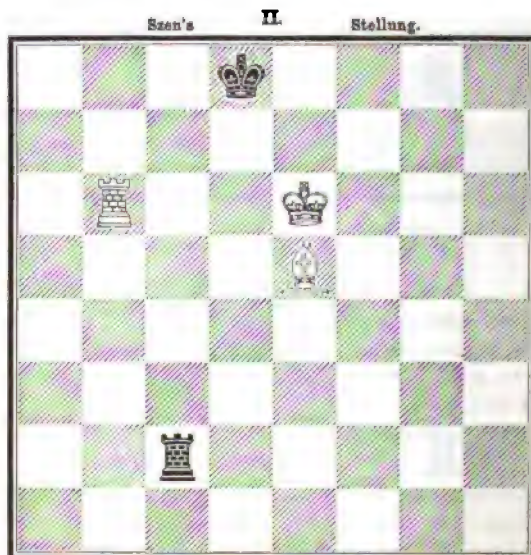
c. 7. . . . . Ke8—f8.

8. Lg3—e5. Kf8—g8.

9. Tc4—h4 und sagt in zwei Zügen durch Th4—h8 Matt.

Wenn Schwarz in die eben angegebene Stellung gezwungen werden könnte, so wäre erwiesen, dass der Thurm und Läufer gegen den Thurm gewinnt. Dies ist jedoch nicht möglich.

In folgenden Stellungen kann z. B. das Spiel nicht gewonnen werden.





In Stellung No. III. scheint es, als ob Schwarz gewinnen könnte; wenn jedoch im 20. Zuge Weiss richtig spielt, so wird das Spiel unentschieden.

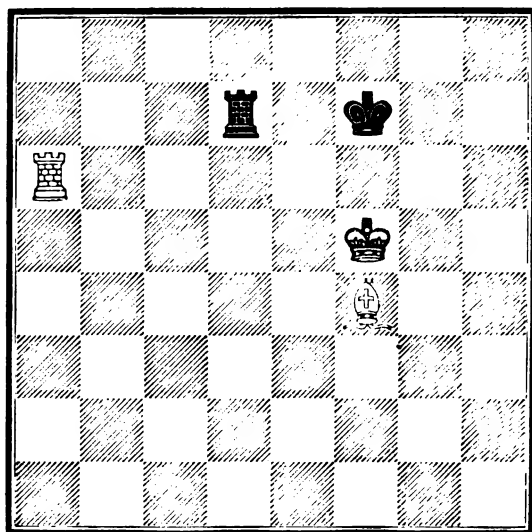
Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. Te2—e8†	Tf1—f8.	14. Kf6—g6.	Kh8—g8.
2. Te8—e7.	Tf8—f1.	15. Ld6—c5.	Tf1—f4.
3. Te7—d7.	Tf1—f2.	16. Tg2—g5.	Tf4—h4.
4. Td7—c7.	Tf2—f1.	17. Kg6—f6.	Kg8—h7.
5. Lg5—f6.	Tf1—g1†	18. Lc5—e3.	Th4—c4.
6. Kg6—f5.	Tg1—g2.	19. Tg5—g7†	Kh7—h8.
7. Lf6—e5.	Tg2—a2.	20. Tg7—b7.	Kh8—g8.
8. Tc7—g7†	Kg8—f8.	Zöge hier Tc4—c6†, so würde Weiss gewinnen.	
9. Tg7—d7.	Kf8—g8.		
10. Kf5—f6.	Ta2—a6†	21. Tb7—b8†	Kg8—h7.
11. Le5—d6.	Ta6—a1.	22. Tb8—b6.	Tc4—c7.
12. Td7—g7†	Kg8—h8.	23. Le3—d4.	Tc7—f7†
13. Tg7—g2.	Ta1—f1†	Das Spiel ist unentschieden.	

## Untersuchungen des Herrn Kling über: König, Thurm und Läufer gegen König und Thurm.

### I.

Aus der Stellung in I. wird man ersehen, wie der Spieler, der den Thurm und Läufer hat, den König seines Gegners auf den Rand des Brettes treiben kann, und andererseits wiederum, welchen Weg Schwarz einzuschlagen suchen muss, um das Spiel unentschieden zu machen.

### I.



Wir gehen von einer Stellung aus, in die Schwarz jeder Zeit getrieben werden kann.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. Lf4—e5.	Td7—b7.	und veranlasst den Verlust des Spiels. (Siehe	
2. Ta6—h6.	Tb7—d7.	III. Veränderung.)	
3. Le5—d6.	Td7—d8.	7. Lf4—e5.	Kg7—h7.
(Siehe Veränderung I. und II.)		8. Tf6—f7 †	Kh7—g6.
4. Th6—f6 †	Kf8—g7.	9. Tf7—g7 †	Kg6—h6.
5. Ld6—f4.	Td8—d7.	10. Tg7—g4.	Kh6—h7.
6. Kf5—e6.	Td7—d8.	11. Ke6—f7.	Td8—d7 †
Dieser Zug ist schlecht,		12. Kf7—f6.	Td7—b7.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
13. Kf6—f5.	Tb7—d7.	17. Kf5—e6.	Td7—h7.
14. Tg4—g1.	Td7—f7 †	18. Th1—g1 †	Kg8—f8.
15. Le5—f6.	Tf7—d7.	19. Tg1—d1 und gewinnt.	
16. Tg1—h1 †	Kh7—g8.		

**Erste Veränderung.**

3. . . . .	Kf7—g7.	12. Tg1—g7 †	Kf7—f8.
4. Th6—g6 †	Kg7—f7.	13. Le5—f6.	Th6—h2.
5. Tg6—f6 †	Kf7—g8.	14. Tg7—a7.	Th2—c2.
6. Kf5—e6.	Td7—a7.	15. Lf6—e7 †	Kf8—e8.
7. Tf6—f8 †	Kg8—h7.	16. Le7—d6.	Ke8—d8.
8. Tf8—f1.	Kh7—g8.	17. Kf5—e6.	Kd8—c8. Hier-
9. Ld6—e5.	Ta7—a6 †	mit hat das Spiel eine Stellung	
10. Ke6—f5.	Ta6—h6.	der II. Klasse erreicht, deren Ver-	
11. Tf1—g1 †	Kg8—f7.	theidigung in III. erörtert wird.	

**Zweite Veränderung.**

3. . . . .	Kf7—e8.	7. Kf5—e6.	Td7—h7.
4. Th6—e6 †	Ke8—d8.	8. Ke6—d5.	Th7—h5 †
5. Te6—f6.	Kd8—c8.	9. Ld6—e5.	Kb7—b6.
Wenn Schwarz Td7		10. Tf8—b8 †	Kb6—a5 und
—h7 spielt, so gelangen wir zu einer Stel-		das Spiel nimmt eine Stellung	
lung der I. Klasse.		der I. Klasse ein.	
6. Tf6—f8 †	Kc8—b7.		

**Dritte Veränderung.**

6. . . . .	Td7—a7.	11. Tf8—f1.	Ta7—a6.
7. Lf4—h6 †	Kg7—g8.	12. Tf1—g1.	Kh7—h6 und
8. Lh6—f8.	Ta7—a6 †	das Spiel nimmt ebenfalls eine	
9. Lf8—d6.	Ta6—a7.	Stellung der I. Klasse ein.	
10. Tf6—f8 †	Kg8—h7.		

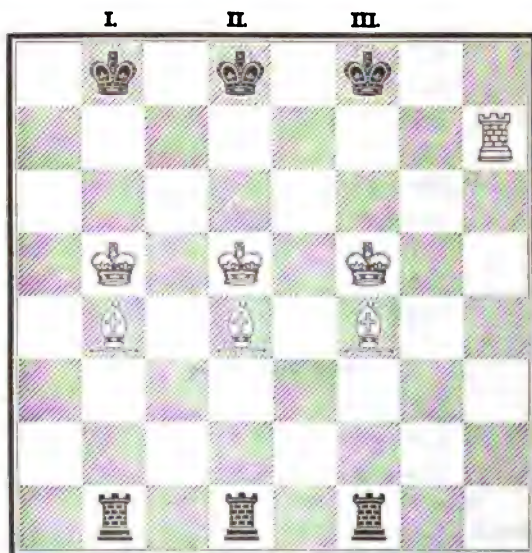
**II.****Erste Klasse.**

Die Eintheilung der verschiedenen Stellungen in Klassen geschieht zur Beurtheilung ihres Werthes in Rücksicht auf die Möglichkeit der Vertheidigung. Die I. und II. Klasse gewähren uns die leichteste Vertheidigungsart, und wir werden sehen, dass man bei richtiger Spielart zu einer oder der andern derselben gelangt. Wir werden auch nachweisen, dass eine in die andere verwandelt werden kann. Wenn indessen der Spieler, der nur den Thurm hat, nicht ganz richtig spielt, so kann sein Spiel in eine Stellung gezwungen wer-

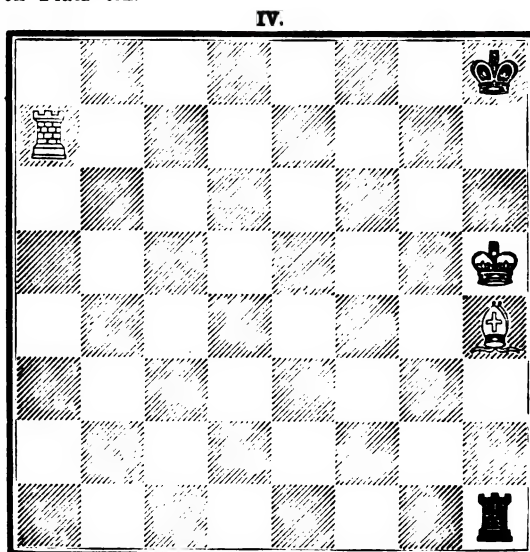


den, die den andern Klassen angehört, und seinem Gegner bessere Gelegenheit den Sieg zu erzwingen gewährt.

Wir haben uns in den verschiedenen Stellungen des Damenläufers bedient. Selbstverständlich gelangt man mit dem Königsläufer zu gleichartigen Stellungen auf Felder der andern Farbe.



I, II. und III. Stellung. Der weisse Thurm nimmt in allen drei Stellungen denselben Platz ein.



Diese letzte Stellung ist die einzige Ausnahme in der 1. Klasse, in der Weiss gewinnt, wenn er Kh5—g6 spielt.

Die andern Stellungen werden, wie folgt, behandelt:

### I. Stellung.

Dies ist eine der schwierigsten dieser Klasse für die Vertheidigung, weil der schwarze König so nahe der Thurmlinie steht. Es ist klar, dass Weiss gewinnen würde, wenn der schwarze König auf a8, und sein Thurm auf a1, der weisse König aber auf a5, der Läufer a4 und der Thurm auf h7 stände, indem dann die Stellung auf der linken Seite dieselbe ist, wie die auf der rechten der IV. Stellung.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. Kb5—c5.	Kb8—a8 oder Veränderung.	7. Kc5—d5.	Ka8—b7.
2. Lb4—d2.	Tb1—b7.	8. Ld4—e5.	Tc7—f7.
3. Th7—h1.	Tb7—e7.	9. Kd5—e6.	Tf7—f2.
4. Ld2—g5.	Te7—b7.	10. Th1—b1†	Kb7—c6.
5. Lg5—f6.	Tb7—a7.	11. Tb1—c1†	Kc6—b5.
6. Lf6—d4.	Ta7—c7†	12. Ke6—d5.	Tf2—f5.
		13. Tc1—b1†	Kb5—a5.

Dies ist eine Stellung derselben Klasse, und eine für die Vertheidigung bei Weitem günstigere, als die erste.

### Veränderung.

1. . . . .	Tb1—c1†	5. Th7—f7.	Te1—e6†
2. Kc5—b6.	Kb8—c8.	6. Lc5—d6.	Te6—e1.
3. Lb4—c5.	Kc8—d8.	7. Tf7—f6.	
4. Kb6—c6.	Tc1—e1.		

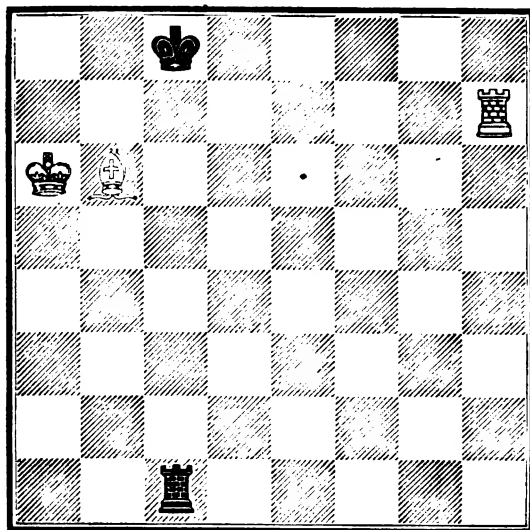
Diese Stellung ist nicht so gut zu vertheidigen, wie die andere, aber das Spiel bleibt dennoch unentschieden, wie wir sehen werden in der III. Stellung der 3. Klasse. Wir geben wegen der übergrossen Zahl der Varianten und ihrer Gleichartigkeit nur die beste der Vertheidigungen.

## III.

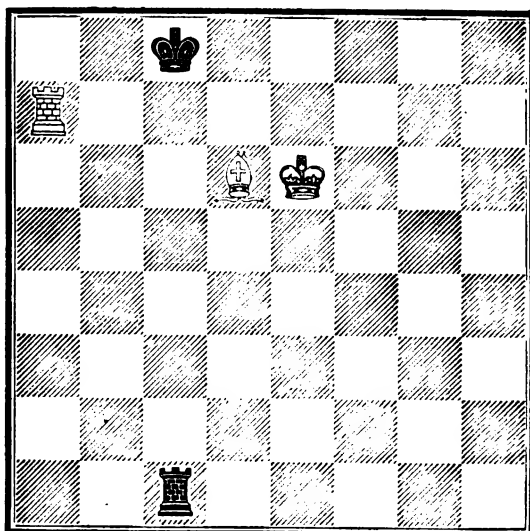
### Zweite Klasse.

In dieser Klasse giebt es nur eine für Weiss gewonnene Stellung, abgesehen von den 5 regelmässigen Stellungen haben wir eine hinzugefügt, in der der weisse König den feindlichen Thurm beim ersten Zuge angreift, wodurch Weiss einen Zug und das Spiel gewinnt. Diese Stellung ist sehr geeignet darzulegen, mit welcher Bestimmtheit die Züge des schwarzen Thurms vorgeschrieben sind.

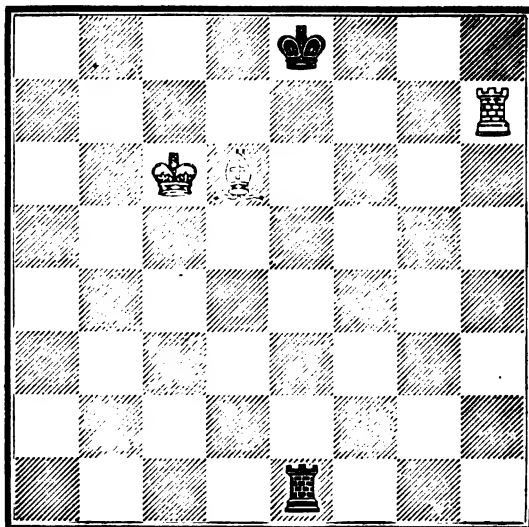
I



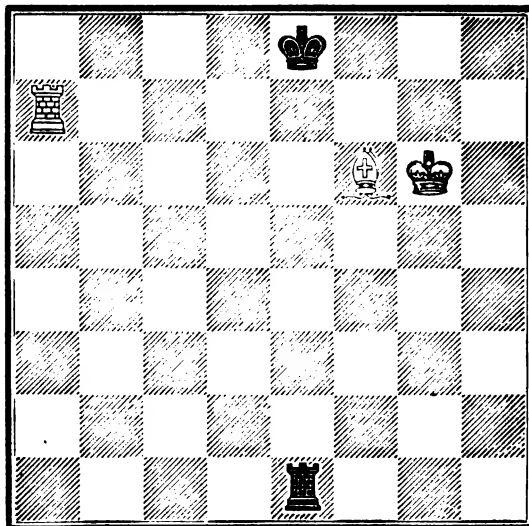
II



III.



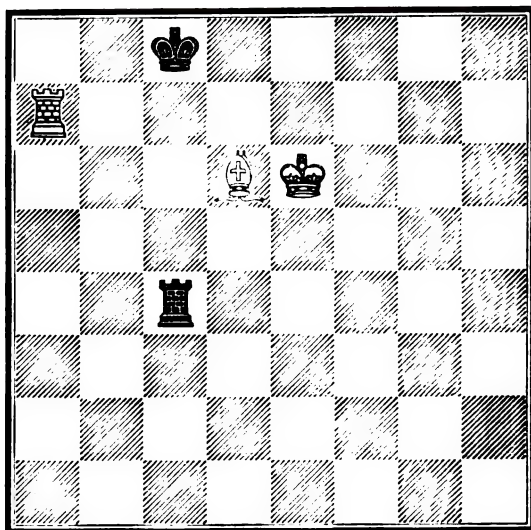
IV.



V.



VI.



Die 5. dieser Stellungen ist die einzige dieser Klasse, die für Schwarz verloren ist. Auch wenn der schwarze Thurm auf irgend einem andern Felde derselben Reihe stände, wäre das Spiel ebenfalls für Schwarz verloren; stände er auf g6, so könnte Weiss in 2 Zügen Matt geben.

- | Weiss.                  | Schwarz. |
|-------------------------|----------|
| 1. Ta7--a8†             | Kg8--h7. |
| 2. Ke6--f5.             | Tg4--g8. |
| 3. Ta8--a7†             | Kh7--h6. |
| 4. Ta7--a1 und gewinnt. |          |

Die 3. dieser Stellungen kann in folgender Art gespielt werden:

1. Th7--g7. Ke8--d8. Durch diesen Zug verliert Schwarz die Stellung der II. Klasse, und ist genöthigt, eine der III. einzunehmen, die jedoch noch immer vertheidigt werden kann.

#### VI. Stellung.

- |             |          |
|-------------|----------|
| 1. Ke6--d5. | Tc4--c1. |
| 2. Ld6--c5. | Kc8--b8. |

Wenn Schwarz Kc8--d8 spielt, so antwortet Weiss mit Kd5--c6. und nimmt eine in 4 Zügen gewinnende Stellung ein.

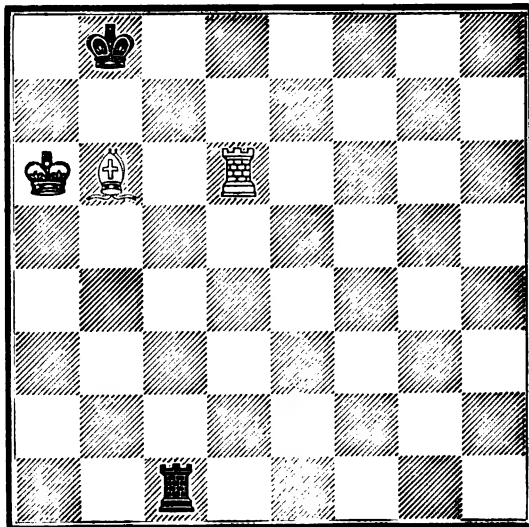
- |                         |          |
|-------------------------|----------|
| 3. Ta7--h7.             | Tc1--e1. |
| 4. Kd5--c6.             | Te1--e6† |
| 5. Lc5--d6†             | Kb8--a8. |
| 6. Th7--h1 und gewinnt. |          |

## IV.

### Dritte Klasse.

Obwohl es nur eine gewinnende Stellung unter den 5 in dieser Klasse mitgetheilten giebt, so ist die Vertheidigung doch schwieriger, als die der andern Klassen.

I.





Weiss.

1. Td6—d7.

2. Td7—h7.

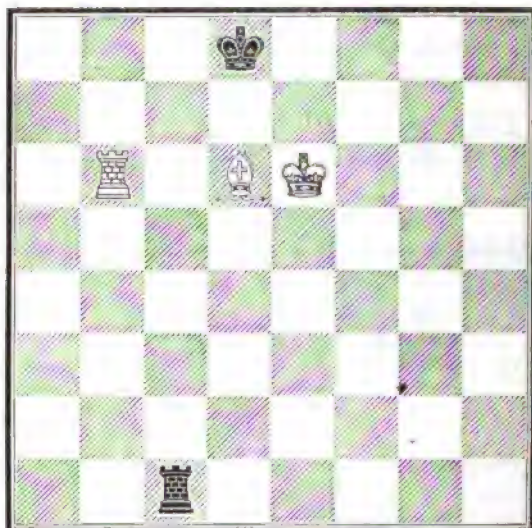
Schwarz.

Tc1—c2.

Kb8—c8 und die Stellung ist jetzt

eine der II. Klasse.

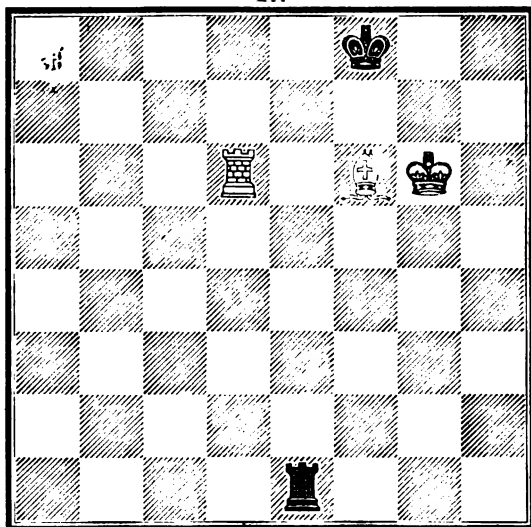
II.



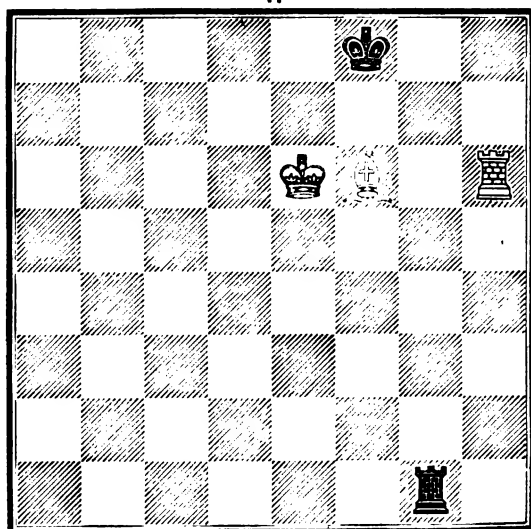
III.



## IV.



## V.



Diese 5. Stellung ist für Schwarz verloren:

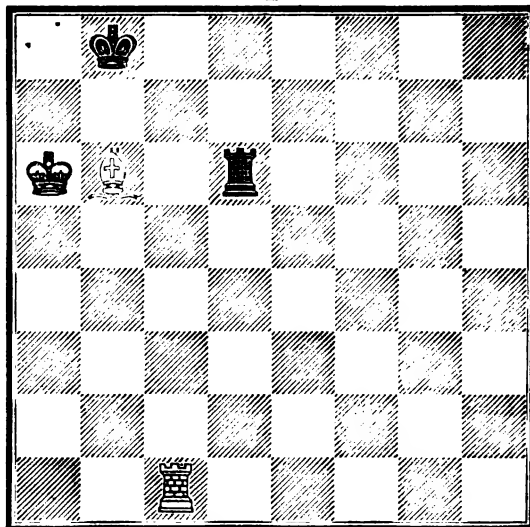
- |                         |         |
|-------------------------|---------|
| 1. Th6—h8†              | Tg1—g8. |
| 2. Th8—h4.              | Tg8—g3. |
| 3. Th4—a4.              | Kf8—g8. |
| 4. Ta4—a8†              | Kg8—h7. |
| 5. Ta8—h8†              | Kh7—g6. |
| 6. Th8—g8† und gewinnt. |         |

## V.

## Vierte Klasse.

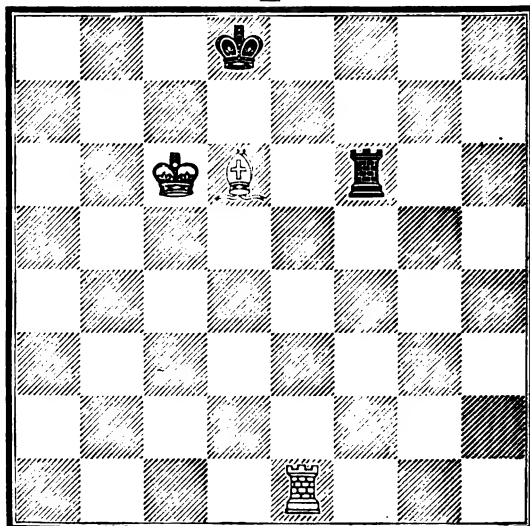
Von nachstehenden Stellungen ist nur die III. für Weiss gewonnen.

I.



1. Tc1—c7.      Td6—e6.      3. Td7—d2.      Tc6—c1.  
 2. Tc7—d7.      Te6—c6.      4. Td2—d6 und wir sind wieder zu  
 einer Stellung der III. Klasse gelangt. Wenn aber Schwarz im ersten Zuge  
 seinen Thurm nach d1 spielt, so kann Weiss gewinnen.

II.



## III.



In dieser Stellung gewinnt Weiss auf folgende Art:

Weiss.

Schwarz.

- |            |         |
|------------|---------|
| 1. Tc1—c2. | Tb6—a6. |
| 2. Tc2—h2. | Kd8—c8. |
| 3. Th2—b2. | Ta6—a8. |
| 4. Tb2—b6. | Kc8—d8. |
| 5. Tb6—c6. | Kd8—e8. |

Das Spiel ist ebenfalls verloren, wenn der Thurm nach a7 geht.

- |                        |         |
|------------------------|---------|
| 6. Tc6—c1.             | Ke8—d8. |
| 7. Ld6—e7†             | Kd8—e8. |
| 8. Tc1—f1.             | Ta8—a6† |
| 9. Le7—d6 und gewinnt. |         |

## VI.

## Fünfte Klasse.

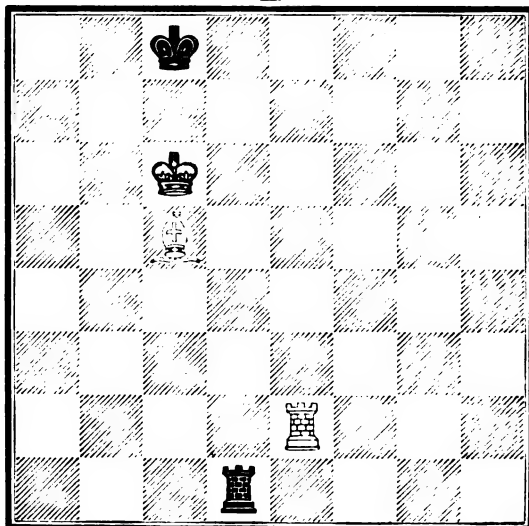
Alle Stellungen dieser Klasse sind für Weiss gewonnen, mit Ausnahme der letzteren, welche jedoch sehr schwer zu vertheidigen ist.

## I.



- | Weiss.   | Schwarz. | Weiss.                 | Schwarz. |
|--|----------|------------------------|----------|
| 1. Tc6—b6†                                     | Kb8—a8.  | 6. Ka6—b6.             | Ta7—b7†  |
| 2. Tb6—h6.                                     | Ta1—b1.  | 7. Kb6—c6.             | Tb7—b8.  |
| 3. Th6—h8†                                     | Tb1—b8.  | 8. La5—c7.             | Tb8—b7.  |
| 4. Th8—h4.                                     | Tb8—b1.  | 9. Tg4—h4 und gewinnt. |          |
| Wäre der Thurm nach b7                         |          | 5. La5—b4.             | Ka8—b8.  |
| gegangen, so hätte Weiss, wie folgt, gewonnen: |          | 6. Ka6—b0.             | Kb8—c8.  |
| 5. Th4—g4.                                     | Tb7—a7†  | 7. Kb6—c6 und gewinnt. |          |

## II.



- | Weiss.     | Schwarz. |
|------------|----------|
| 1. Te2—e8† | Td1—d8.  |
| 2. Te8—e7. | Td8—d2.  |
| 3. Te7—f7. | Td2—d1.  |
| 4. Tf7—a7. | Td1—b1.  |
| 5. Ta7—e7. | Tb1—d1.  |
| 6. Lc5—c3. | Td1—d3.  |
- Spielt Schwarz 6) Td1—  
d8, so antwortet Weiss Te7—e4 u. gewinnt.
- |                         |         |
|-------------------------|---------|
| 7. Le3—b6.              | Td3—c3† |
| 8. Lb6—c5.              | Tc3—d3. |
| 9. Te7—c7†              | Kc8—d8. |
| 10. Tc7—a7.             | Kd8—e8. |
| 11. Ta7—e7†             | Ke8—d8. |
| 12. Te7—e4.             | Kd8—c8. |
| 13. Lc5—d4 und gewinnt. |         |

## III.



- |            |         |
|------------|---------|
| 1. Tg2—g8† | Tf1—f8. |
| 2. Tg8—g7. | Tf8—f2. |
| 3. Tg7—h7. | Tf2—f1. |
| 4. Th7—c7. | Tf1—d1. |
| 5. Le5—c3. | Td1—d3. |
| 6. Lc3—f6. | Td3—c3† |
| 7. Lf6—e5. | Te3—d3. |
| 8. Tc7—e7† | Ke8—d8. |



- |     | Weiss.              | Schwarz. |
|-----|---------------------|----------|
| 9.  | Te7—h7.             | Kd8—c8.  |
| 10. | Th7—c7 †            | Kc8—d8.  |
| 11. | Tc7—c4 und gewinnt. |          |

## IV.



Diese Stellung ist bereits als Zytogorski's Stellung vor der Kling'schen Untersuchung erörtert worden.

Das Resultat aller Untersuchungen ist, dass der Thurm und Läufer, abgesehen von wenigen Ausnahmefällen, gegen den Thurm den Sieg nicht erzwingen kann.

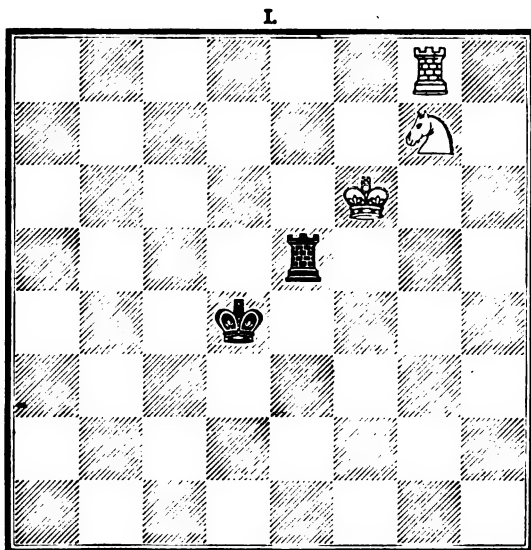
Die Kling'schen Stellungen sind mitgetheilt, damit der Spielende die Art des Angriffs und der Vertheidigung in diesem schwierigen Endspiel erlerne.

### König und Thurm gegen König, Thurm und Springer.

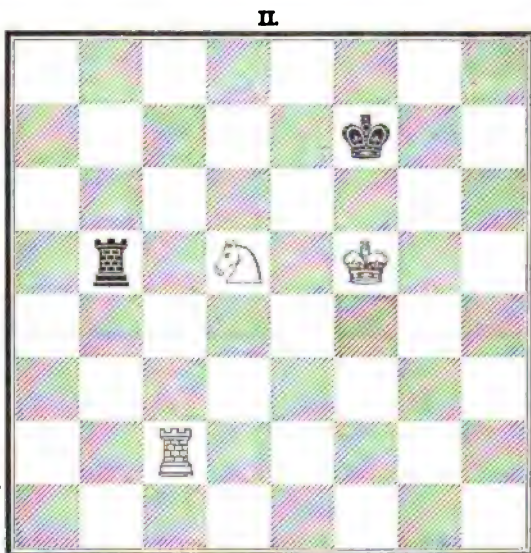
Meistens macht in diesem Endspiel der Thurm das Spiel unentschieden. Es giebt jedoch einige bemerkenswerthe Fälle, in denen die Uebermacht gewinnt.

In folgender Stellung gewinnt Weiss, wenn er am Zuge ist, den Thurm und das Spiel.

- |    | Weiss.                | Schwarz. |
|----|-----------------------|----------|
| 1. | Sg7—e6 †              | Kd4—d5.  |
| 2. | Tg8—d8 †              | Kd5—e4.  |
| 3. | Td8—d4 † und gewinnt. |          |



In No. II. gewinnt Weiss, am Zuge.



- | Weiss.                                   | Schwarz.           | Weiss.                   | Schwarz.             |
|--|--------------------|--------------------------|----------------------|
| 1. Tc2—c7 †                              | Kf7—e8. Am besten. | 3. Tc7—d7 †              | Kd8—c8.              |
| 2. Kf5—e6.                               | Ke8—d8.            | 4. Sd5—e7 †              | Kc8—b8.              |
| Geht der König nach                      |                    | 5. Ke6—d6.               | Tb5—b6 †. Am besten. |
| f8, so giebt Weiss mit Tc7—f7 †, und auf |                    | 6. Se7—c6 † und gewinnt. |                      |
| Kf8—g8 in 2 Zügen Matt.                  |                    |                          |                      |

Wenn der schwarze König auf den Feldern des Thurms, Springers oder Läufers steht, so ist es verhältnissmässig am leichtesten, den Sieg zu erzwingen. Die Schwierigkeit wird bedeutend erhöht, wenn er auf dem Felde des Königs oder der Königin steht. Alsdann ist es eine bis jetzt noch unentschiedene Frage, ob das Matt im Allgemeinen erzwungen werden kann. Die Stellungen, in denen der Thurm und der Springer die grösste Gewalt ausüben, sind diejenigen, in denen der König auf derselben Hälfte des Brettes mit dem feindlichen Könige sich befindet, und der weisse Springer das Schach so decken kann, dass er das nächste Feld neben seinem Könige einnimmt. Solche Stellungen sind meistens für Weiss siegreich. Man muss vor Allem die Könige einander zu nähern suchen, damit für die Opposition im geeigneten Augenblick kein Tempo verloren geht.

Das folgende Beispiel ist besonders schwierig.

## III



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. Se4—d6 †	Ke8—f8. Am besten.	6. Sg7—e6 †	Kf8—g8.
2. Tb7—d7.	Ta8—b8 (oder a.).	7. Ta7—e7.	Tb6—b3.
3. Td7—a7.	Tb8—d8.	8. Kf6—g6.	Tb3—b8.
Es ist nothwendig, den feindlichen Thurm auf dieses Feld zu führen, damit er nicht Schach bietet, wenn Weiss seinen Springer zurückzieht, wie man aus der folgenden Fortsetzung er- sehen wird.		9. Te7—d7.	Tb8—a8.
		10. Td7—d6.	Ta8—e8.
		11. Td6—c6.	Te8—a8.
		12. Se6—g5.	Kg8—f8.
		13. Tc6—e6.	Kf8—g8.
		14. Sg5—h7.	Ta8—b8.
4. Sd6—f5.	Td8—b8. Am besten.	15. Te6—e7.	Tb8—b6 †
5. Sf5—g7.	Tb8—b6 †	16. Sh7—f6 † und gewinnt.	

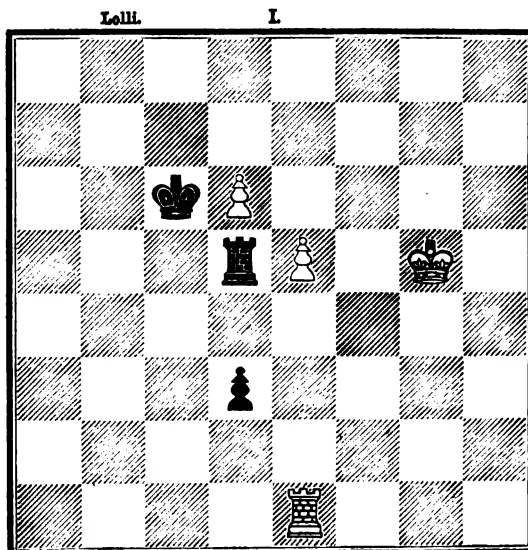
Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
2. . . . .	Kf8—g8.	4. Td7—f7 †	Kf8—g8.
3. Kf6—g6.	Kg8—f8.	5. Sd6—e4 und gewinnt.	

### Endspiele, in denen nur Könige und Bauern vorkommen.

Wenn gegen Ende des Spiels ausser den Königen nur noch einige Bauern auf dem Brette sich befinden, so möchte man auf den ersten Blick glauben, dass bei der Beschränktheit und Einfachheit der Combinationen für die Leitung des Spiels keine besonderen Schwierigkeiten mehr erwachsen können. In der That würde diese Ansicht richtig sein, wenn die Bewegungen der Könige sich leicht übersehen liessen und die Bauern gleich den Figuren stets ihren ursprünglichen Werth behielten; aber der Umstand, dass sie zur letzten feindlichen Linie gelangt, sich in die wichtigsten Figuren verwandeln, bringt ein neues Element in die Rechnung, und macht gerade diese Endspiele zu einem der schwierigsten Theile der Schachspielkunst.

#### König und Bauer gegen König und Bauer.

Wir haben bereits die Methode kennen gelernt, nach welcher der König gegen König und Bauer spielt. Wenn auf jeder Seite ein Bauer bleibt, und beide gleichzeitig zur Dame gelangen können, so wird das Spiel gewöhnlich unentschieden. Es giebt jedoch wichtige Ausnahmen, die vor dem Abtausch der letzten Figuren berücksichtigt sein wollen. Die folgende Stellung ist ein Beispiel der Umstände, die in diesen Spielendungen in Betracht kommen.



Wenn Schwarz am Zuge ist, so kann er das Spiel remis machen durch d3—d2. Nimmt er jedoch mit dem Thurm den Bauer e5, um seinen Bauer zur Dame zu führen, so verliert er das Spiel.

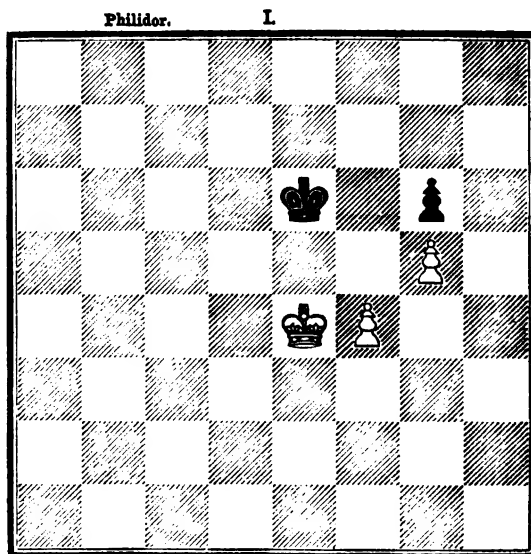
Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. . . . .	Td5 n. e5†	3. . . . .	Kc6 n. d5.
2. Te1 n. e5.	d3—d2.	4. d6—d7.	d2—d1 D.
3. Te5—d5.		5. d7—d8 D† und gewinnt.	

Dies ist der entscheidende Zug.

### König und zwei Bauern gegen König und einen Bauer.

Meistens gewinnen die beiden Bauern; es giebt jedoch auch einige Stellungen, in denen das Spiel unentschieden wird. In der Stellung (Diagramm I.) gewinnt Weiss, wenn Schwarz am Zuge ist, im andern Fall wird das Spiel unentschieden.

Aus diesem Beispiel wird man ersehen, wie wichtig es ist in solchen Fällen, die Opposition zu bekommen, oder den eigenen König dem feindlichen in der Entfernung eines Feldes so entgegen zu stellen, dass dieser genöthigt ist, sich zurückzuziehen und Gelegenheit giebt, die zum Gewinn erforderliche Stellung einzunehmen.



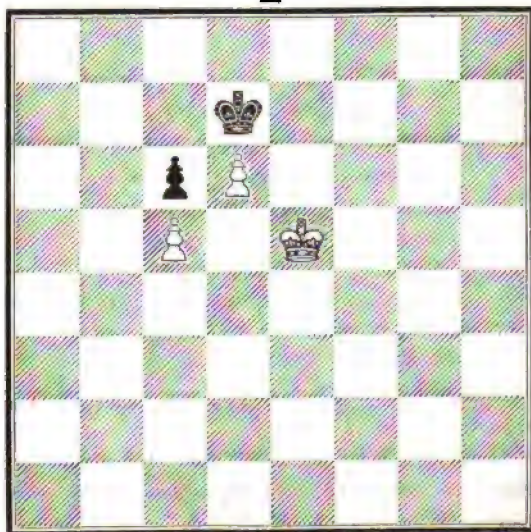
Nehmen wir zuvörderst an, dass Weiss zieht.

- |                         |         |            |         |
|-------------------------|---------|------------|---------|
| 1. Ke4—d4.              | Ke6—d6. | 3. Kd3—e3. | Kd7—e7. |
| (Ueber Ke6—f5 siehe a.) |         |            |         |
| 2. Kd4—d3.              | Kd6—d7. |            |         |
| (Ueber Kd6—d5 siehe b.) |         |            |         |

Um sich dem feindlichen Könige, wenn dieser nach e4 oder d4 geht, entgegenstellen zu können.

- | Weiss.                                    | Schwarz.   | Weiss.                                      | Schwarz.                          |
|---|------------|---|-----------------------------------|
| 1. Ke3—d4.                                | Ke7—d6.    | nach e7 oder d7, so stellt sich ihm der     | weisse König ebenfalls gegenüber. |
| 5. Kd4—e4.                                | Kd6—e6 und | 5. f4—f5.                                   | Kd6—e7.                           |
| das Spiel ist unentschieden.              |            | 6. f5—f6 †                                  |                                   |
| a.  |            | Das Spiel wäre unentschieden geworden,      |                                   |
| 1. . . . .                                | Ke6—f5.    | wenn Weiss f5 n. g6 gespielt hätte.         |                                   |
| 2. Kd4—e3.                                | Kf5—e6.    | 6. . . . .                                  | Ke7—e6.                           |
| Es ist klar, dass Schwarz mit             |            | 7. Ke4—d4.                                  | Ke6—d6.                           |
| 3. Ke3—e4.                                | Ke6—d6.    | Schwarz hat zwar                            |                                   |
| König nach e7 oder d7, so stellt sich ihm |            | jetzt den Vortheil der Opposition, er ver-  |                                   |
| der weisse gegenüber, um später den Bauer |            | liert diesen jedoch, sobald Weiss seinen f- |                                   |
| g6 nehmen zu können.                      |            | Bauer aufgibt.                              |                                   |
| 4. f4—f5.                                 | g6 n. f5 † | 8. f6—f7.                                   | Kd6—e7.                           |
| (Ueber Kd6—e7 siehe b.)                   |            | 9. Kd4—e5.                                  | Ke7 n. f7.                        |
| 5. Ke4 n. f5.                             | Kd6—e7.    | 10. Ke5—d6.                                 | Kf7—f8.                           |
| 6. Kf5—g6.                                | Ke7—f8.    | 11. Kd6—e6.                                 | Kf8—g7.                           |
| 7. Kg6—h7 und gewinnt.                    |            | 12. Ke6—e7.                                 | Kg7—g8.                           |
| b.  |            | 13. Ke7—f6.                                 | Kg8—h7.                           |
| 2. . . . .                                | Kd6—d5.    | 14. Kf6—f7.                                 | Kh7—h8.                           |
| 3. Kd3—e3.                                | Kd5—e6.    | 15. Kf7 n. g6.                              | Kh8—g8.                           |
| 4. Ke3—e4.                                | Ke6—d6.    | 16. Kg6—f6.                                 | Kg8—f8.                           |
| Geht er mit dem König                     |            | 17. g5—g6 und gewinnt.                      |                                   |
- Nehmen wir nun an, dass Schwarz den Anzug gehabt habe, so kommen wir zu einer derjenigen Stellungen, die bereits erörtert sind, in denen Schwarz das Spiel verlor; z. B.: 1. . . . . Ke6—d6.
2. f4—f5.

II.



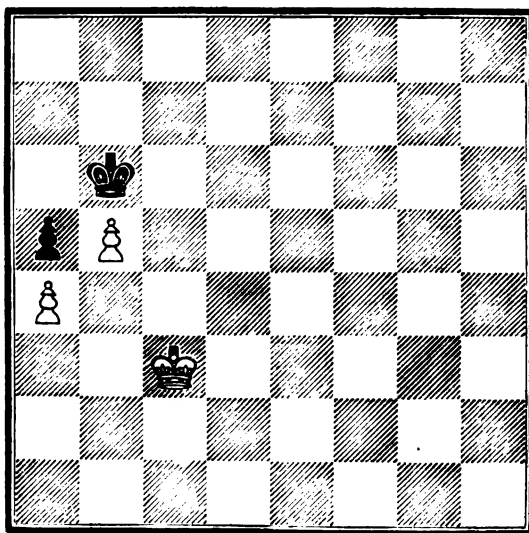


In No. II. gewinnt Weiss, indem er zur rechten Zeit den Damenbauer preisgibt.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. Kc5—f6.	Kd7—d8.	5. Ke6—e7.	Kc7—c8.
2. d6—d7.	Kd8 n. d7.	6. Ke7—d6.	Kc8—b7.
3. Kf6—f7.	Kd7—d8.	7. Kd6—d7.	Kb7—b8.
4. Kf7—e6.	Kd8—c7.	8. Kd7 n. c6 und gewinnt.	

Die Aussicht, das Spiel unentschieden zu machen, ist grösser, wenn der Bauer des Schwarzen ein Thurmbauer ist, und ihm ein feindlicher Thurm- und Springerbauer gegenüber steht. In folgender Stellung jedoch gewinnt Weiss. Das Spiel würde aber unentschieden, wenn die Bauern und Könige noch einen Schritt weiter zurückständen.

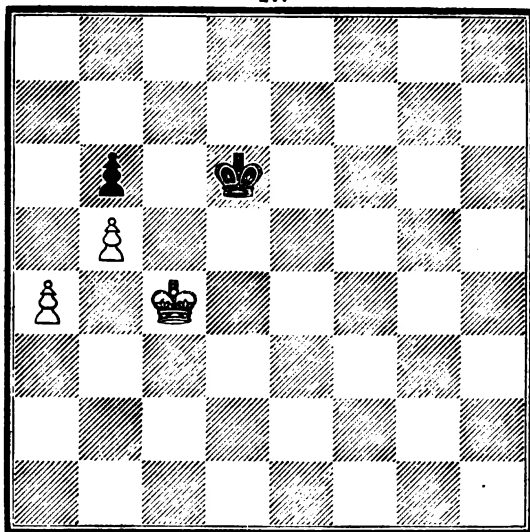
## III.



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. . . . .	Kb6—c5.	6. Kf4—e4.	Kd6—e6.
2. Kc3—d3.	Kc5—d5.	7. Ke4—d4.	Ke6—d6.
3. Kd3—e3.	Kd5—e5.	8. Kd4—c4.	Kd6—c7.
4. Ke3—f3.	Ke5—d5.	9. Kc4—d5.	Kc7—b6.
Schwarz muss zu- rückkehren, weil sonst der Bauer b5 zur Dame geht.		10. Kd5—d6.	Kb6—b7.
5. Kf3—f4.	Kd5—d6.	11. Kd6—c5.	Kb7—c7.
		12. b5—b6 † und muss gewinnen.	

In No. IV. bleibt das Spiel unentschieden, wer auch am Zuge sei. Hat Schwarz den Zug, so erhält er die Opposition; zieht aber Weiss, spielt Schwarz, wie folgt:

## IV.

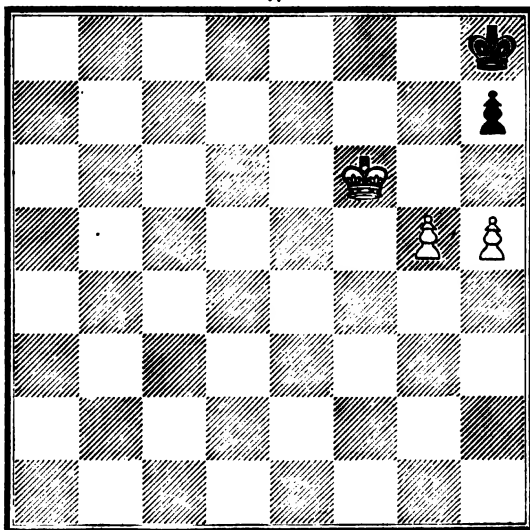


1. Kc4—d4.      Kd6—e6.

2. Kd4—e4.      Ke6—d6.

Das Spiel bleibt unentschieden.

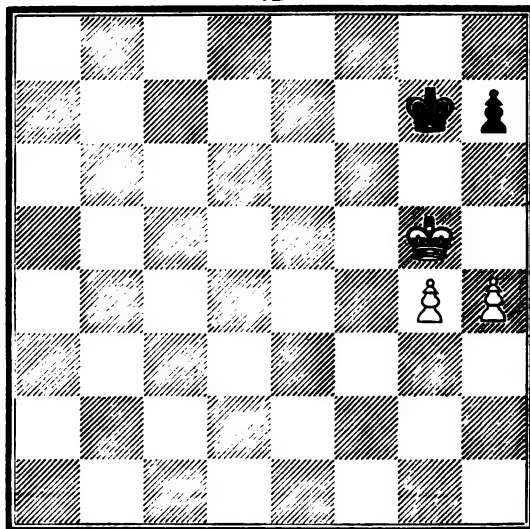
## V.



Auch dies Spiel ist unentschieden, gleichviel, wer am Zuge ist. Wenn Weiss h5—h6 zieht, so macht Schwarz das Spiel unentschieden, indem er abwechselnd das Thurm- und das Springerfeld einnimmt. Spielt aber Weiss g5—g6, so antwortet Schwarz h7—h6, mit h7 n. g6 würde Schwarz das Spiel verlieren, und auf g6—g7† mit Kh8—g8.

Auch in dieser Stellung ist das Spiel unentschieden, wer auch den Zug hat.

# VI



Nehmen wir an, dass Schwarz zu ziehen habe:

- |  |                        |  |
|--|------------------------|--|
| 1. . . . .                                 | Kg7—h8.                | auf seinem Felde oder wäre er nur einen    |
|  | Schwarz verliert, wenn | Schritt gegangen, so hätte Weiss jetzt ge- |
| er den König nach g8 oder den Bauer zieht. |                        | wonnen.                                    |
| 2. Kg5—h6.                                 | Kh8—g8.                | 4. . . . .                                 |
| 3. h4—h5.                                  | Kg8—h8.                | 5. g5—g6 und das Spiel ist un-             |
| 4. g4—g5. Stände dieser Bauer noch         |                        | entschieden.                               |

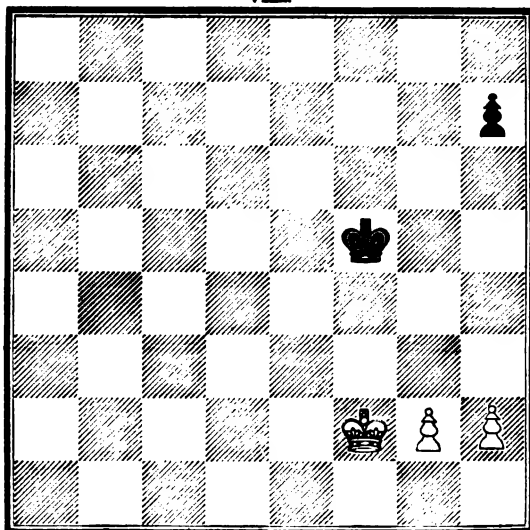
# VII



In dieser Stellung gewinnt Weiss mit dem Zuge.

- | Weiss.                 | Schwarz.      | Weiss.                 | Schwarz.   |
|------------------------|---------------|------------------------|------------|
| 1. Kf4—e5.             | h6—h5 oder a. | 1. . . . .             | a. Kg6—g7. |
| 2. g4—g5.              | Kg6—f7.       | 2. h4—h5.              | Kg7—f7.    |
| 3. Ke5—d6.             | Kf7—f8.       | 3. Ke5—f5.             | Kf7—g7.    |
| 4. Kd6—e6.             | Kf8—g7.       | 4. Kf5—e6.             | Kg7—h7.    |
| 5. Ke6—f5.             | Kg7—f7.       | 5. Ke6—f6.             | Kh7—h8.    |
| 6. g5—g6† und gewinnt. |               | 6. Kf6—g6 und gewinnt. |            |

VIII.



In dieser Stellung ist das Spiel immer unentschieden, wenn Schwarz im richtigen Augenblick den Thurmbauer vorrückt.

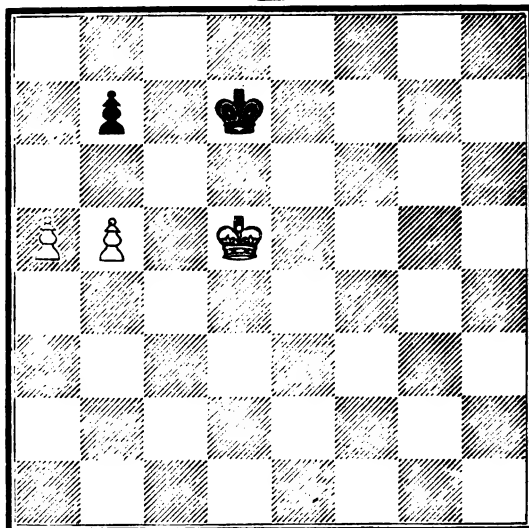
- |  |           |                                 |            |
|--|-----------|---------------------------------|------------|
| 1. Kf2—g3.                                 | Kf5—g5.   | 8. Kg3—f3.                      | Kg6—f7.    |
| 2. h2—h3 od. a.                            | h7—h6.    | 9. Kf3—e4.                      | Kf7—e6 und |
| 3. Kg3—f3.                                 | Kg5—f5.   | das Spiel bleibt unentschieden. |            |
| 4. g2—g4†. Auf g2—g3, antwortet            |           | a.                              |            |
| Schwarz h6—h5 u. behauptet die Opposition. | 2. h2—h4† | Kg5—f5.                         |            |
| 4. . . . .                                 | Kf5—f6.   | 3. Kg3—f3.                      | h7—h5.     |
| 5. Kf3—f4.                                 | Kf6—g6.   | 4. g2—g3.                       | Kf5—e5.    |
| 6. Kf4—g3.                                 | Kg6—g5.   | 5. Kf3—e3.                      | Ke5—f5 und |
| 7. h3—h4†                                  | Kg5—g6.   | das Spiel bleibt unentschieden. |            |

Schwarz, am Zuge, spielt, wie folgt:

- |                                    |            |            |         |
|------------------------------------|------------|------------|---------|
| 1. . . . .                         | Kf5—f4.    | 2. . . . . | Kf4—e4. |
| 2. Kf2—e2. Auf h2—h3 macht Schwarz | 3. h2—h3.  | h7—h6.     |         |
| mit h7—h6 das Spiel unentschieden. | 4. Ke2—f2. | Ke4—f4.    |         |

5. g2—g3 †                      Kf4—f5.  
 6. Kf2—f3.                      h6—h5 u. das  
 Spiel bleibt unentschieden.

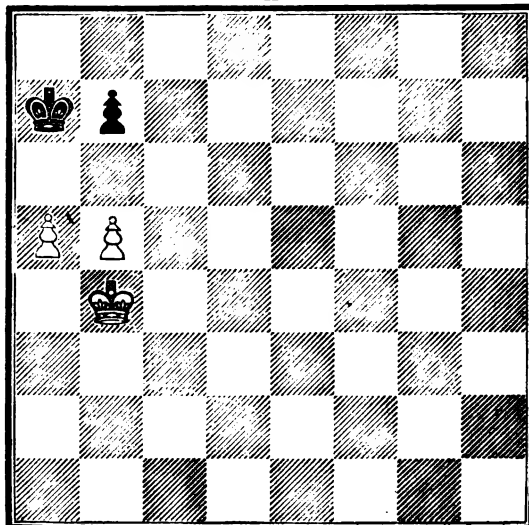
IX



In No. IX. kann Weiss mit dem Zuge das Spiel nicht gewinnen.

- |            |         |                                 |            |
|------------|---------|---------------------------------|------------|
| 1. Kd5—c5. | Kd7—c7. | 5. Ke7—d7.                      | Kb8—a8.    |
| 2. b5—b6 † | Kc7—b8. | 6. a5—a6.                       | Ka8—b8 und |
| 3. Kc5—d6. | Kb8—c8. | das Spiel bleibt unentschieden. |            |
| 4. Kd6—e7. | Kc8—b8. |                                 |            |

X



Schwarz, am Zuge, macht das Spiel unentschieden mit Ka7—b8. Hat aber Weiss den Zug, so gewinnt er. wie folgt:

- | Weiss.     | Schwarz. | Weiss.                | Schwarz. |
|------------|----------|-----------------------|----------|
| 1. Kb4—c5. | Ka7—b8.  | 3. Kb6—c7.            | Ka8—a7.  |
| 2. Kc5—b6. | Kb8—a8.  | 4. a5—a6 und gewinnt. |          |

# XI.



Weiss gewinnt immer.

- | Weiss.                 | Schwarz. |
|------------------------|----------|
| 1. Kb5—c5.             | b7—b6†   |
| 2. Kc5—d5.             | Kc7—d7.  |
| 3. b4—b5.              | Kd7—c7.  |
| 4. Kd5—e6 und gewinnt. |          |

Zieht Schwarz an:

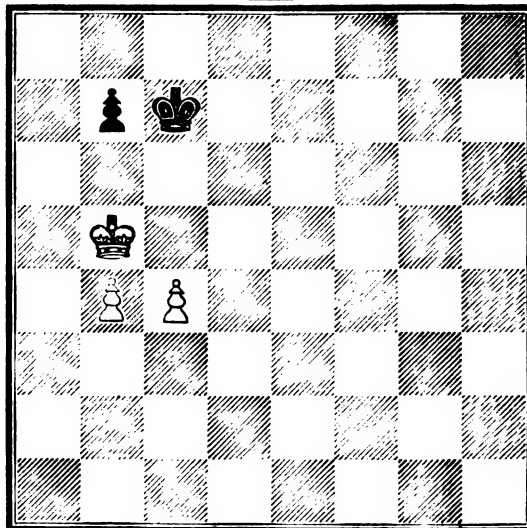
- |                         |         |
|-------------------------|---------|
| 1. . . . . .            | Kc7—c8. |
| 2. Kb5—b6.              | Kc8—b8. |
| 3. b4—b5.               | Kb8—a8. |
| 4. Kb6—c7.              | Ka8—a7. |
| 5. a4—a5.               | Ka7—a8. |
| 6. Kc7—d8.              | Ka8—b8. |
| 7. Kd8—d7.              | Kb8—a7. |
| 8. Kd7—c8.              | Ka7—a8. |
| 9. a5—a6.               | b7—b6.  |
| 10. Kc8—c7.             | Ka8—a7. |
| 11. Kc7—c6 und gewinnt. |         |



**XII.**

Weiss gewinnt immer.

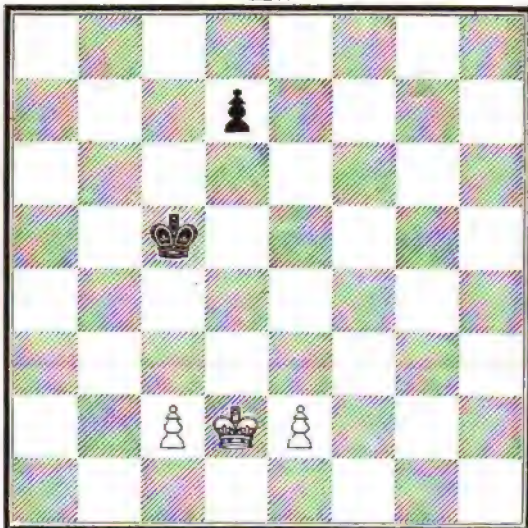
- | Weiss.                | Schwarz. |
|-----------------------|----------|
| 1. . . . .            | Ka4—b4.  |
| 2. Kf4—e4.            | Kb4—c4.  |
| 3. Ke4—e3.            | b5—b4.   |
| 4. Ke3—e4.            | b4—b3.   |
| 5. a2—a3 und gewinnt. |          |

**XIII.**

Auch in dieser Stellung gewinnt Weiss.

- | Weiss.   | Schwarz. | Weiss.                 | Schwarz. |
|--|----------|------------------------|----------|
| 1. c4—c5.  | Kc7—c8.  | 2. Kb5—b6.             | Kc8—b8.  |
| Wenn Schwarz hier                                  |          | 3. c5—c6.              | Kb8—a8.  |
| b7—b6 gespielt hätte, so würde Weiss den           |          | 4. Kb6—c7 und gewinnt. |          |
| Bauer nicht genommen, sondern c5—c6 gezogen haben. |          |                        |          |

XIV.



Weiss ist am Zuge und gewinnt, hätte Schwarz aber den Zug, so würde das Spiel unentschieden.

- |                           |              |                       |
|---------------------------|--------------|-----------------------|
| 1. Kd2—c3.                | d7—d5 od. a. | a.                    |
| 2. e2—e3.                 | Kc5—c6.      | 1. . . . . Kc5—d5.    |
| 3. Kc3—d4.                | Kc6—d6.      | 2. Kc3—d3. d7—d6.     |
| 4. c2—c3.                 | Kd6—c6.      | 3. c2—c3. Kd5—c5.     |
| 5. c3—c4.                 | d5 n. c4.    | 4. e2—e4. d6—d5.      |
| 6. Kd4 n. c4 und gewinnt. |              | 5. e4—e5 und gewinnt. |

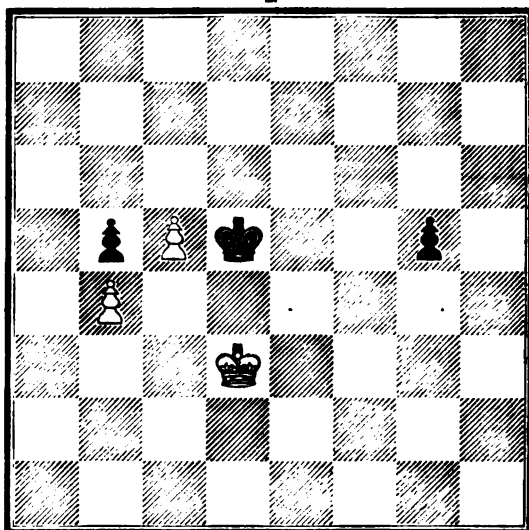
Zöge aber Schwarz an, so spielte er:

- |            |         |                               |            |
|------------|---------|-------------------------------|------------|
| 1. . . . . | Kc5—c4. | 4. Kd2—d3.                    | Kc5—c6.    |
| 2. c2—c3.  | d7—d5.  | 5. c3—c4.                     | Kc6—d6 und |
| 3. e2—e3.  | Kc4—c5. | das Spiel wird unentschieden. |            |

**Der König und zwei Bauern gegen König und zwei Bauern.**

Es giebt einige bemerkenswerthe Stellungen dieser Art, in denen bei richtigem Verfahren das Spiel gewonnen, oder unentschieden gemacht wird. In folgender Stellung behauptet Philidor, müsste Schwarz verlieren, wenn er am Zuge wäre. Diese Meinung ist jedoch irrig, indem das Spiel unentschieden wird, ob Weiss oder Schwarz den Anzug habe.

I.



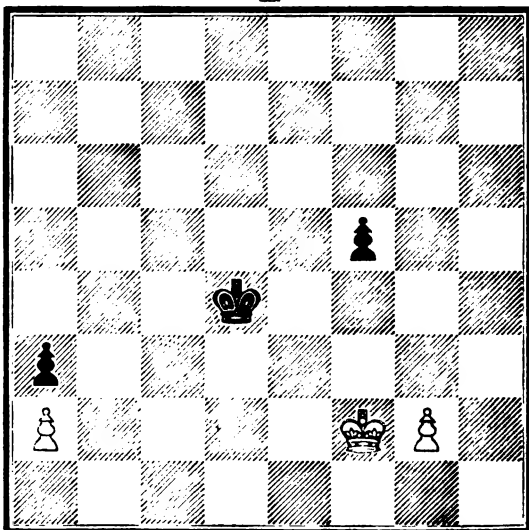
- |            |         |            |                              |
|------------|---------|------------|------------------------------|
| 1. Kd3—e3. | Kd5—e5. | 4. Kg3—g4. | Ke5—f6.                      |
| 2. Ke3—f3. | Ke5—f5. | 5. Kg4—g3. | Kf6—e5 und                   |
| 3. Kf3—g3. | Kf5—e5. |            | das Spiel ist unentschieden. |

Oder wenn Schwarz anzieht:

- |            |                 |            |                              |
|------------|-----------------|------------|------------------------------|
| 1. . . . . | Kd5—e5.         | 3. Ke3—f3. | Kd5—e5.                      |
| 2. Kd3—e3. | Ke5—d5.         | 4. Kf3—g4. | Ke5—f6 und                   |
|            | Geht Ke5—f6, so |            | das Spiel ist unentschieden. |

gewinnt Weiss mit Ke3—d4.

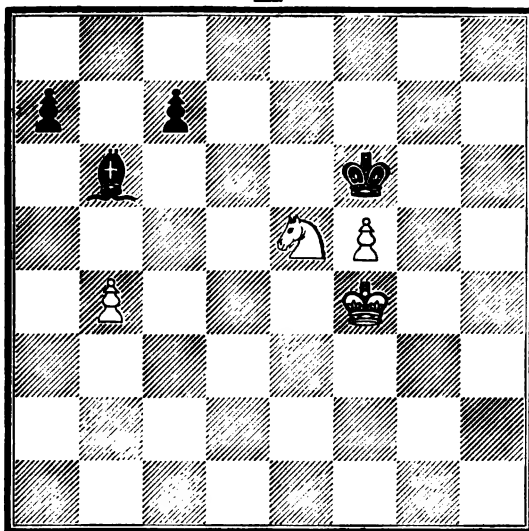
II.



Schwarz ist am Zuge und gewinnt.

- | Weiss.     | Schwarz.   | Weiss.     | Schwarz.  |
|------------|------------|------------|-----------|
| 1. . . . . | Kd4—c3.    | 4. Kd2—c2. | c4—c5 und |
| 2. Kf2—e2. | Kc3—b2.    | gewinnt.   |           |
| 3. Ke2—d2. | Kb2 n. a2. |            |           |

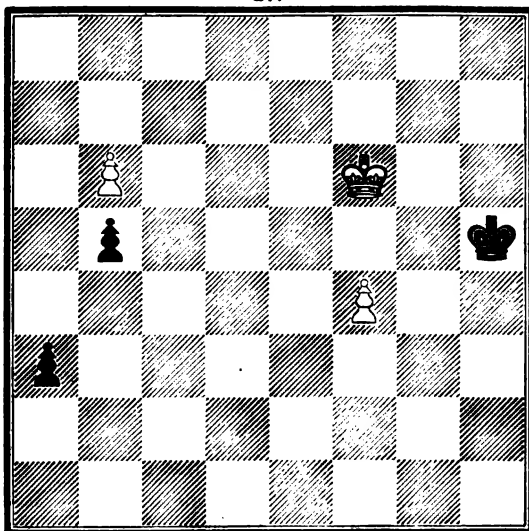
III



Weiss ist am Zuge und gewinnt.

- |                     |                      |   |
|---------------------|----------------------|---|
| 1. Se5—d7†          | Kf6—e7.              | lung wird dieselbe, die später aus diesem |
| 2. Sd7 n. b6.       | c7 n. b6.            | Spiel hervorgeht.                         |
| 3. b4—b5.           | Ke7—f7.              | 4. Kf4—e5.                                |
|                     | Geht der König nach  | 5. f5—f6†                                 |
| f6, so spielt Weiss | Kf4—e4 und die Stel- | 6. Ke5—f5 oder d6 und gewinnt.            |

IV.



Weiss zieht und gewinnt.

- | Weiss.       | Schwarz.   | Weiss.      | Schwarz.     |
|--------------|------------|-------------|--------------|
| 1. b6—b7.    | a3—a2.     | 5. e5—e6.   | b4—b3,       |
| 2. b7—b8 D.  | a2—a1 D†   | 6. e6—e7.   | b3—b2.       |
| 3. Db8—e5†   | Da1 n. e5† | 7. e7—e8 D† | und gewinnt. |
| 4. f4 n. e5. | b5—b4.     |             |              |

**König und zwei Bauern gegen König und drei Bauern.**

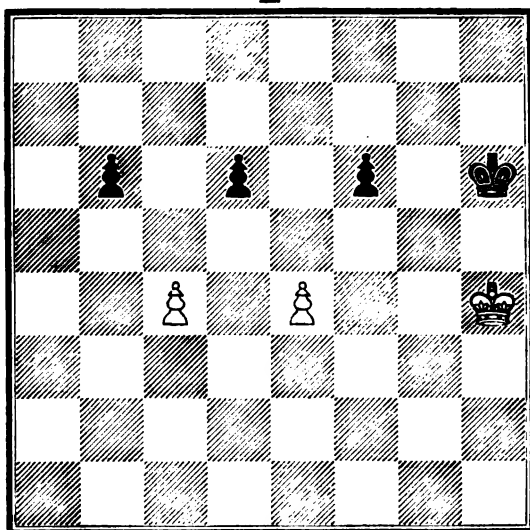
L



Schwarz gewinnt, wer auch am Zuge sei.

- |                                    |                    |   |                          |
|------------------------------------|--------------------|---|--------------------------|
| 1. . . . .                         | g4—g3.             | 2. h2 n. g3.                              | a. h4 n. g3.             |
| 2. h2—h3 oder a.                   | Ke4—d4.            | 3. Ke2—f1.                                | Ke4—e3.                  |
| 3. Ke2—f3.                         |                    | 4. Kf1—e1.                                | Ke3—d3.                  |
| Auf Ke2—d2 folgt f4—f3.            |                    |   | Auf f4—f3 macht          |
| 3. . . . .                         | Kd4—e5.            | Weiss das Spiel unentschieden mit Ke1—f1. | Kd3—d2.                  |
| 4. Kf3—e2.                         |                    | 5. Ke1—f1.                                | Kd2—e2.                  |
| Geht der König nach g4, so gewinnt |                    | 6. Kf1—g1.                                | f4—f3 u. gewinnt.        |
| Schwarz mit Ke5—e4—e3, und nachher |                    | 7. Kg1—h1.                                | oder:                    |
| f4—f3.                             |                    | 1. Ke2—f2.                                | Weiss hat keinen bessern |
| 4. . . . .                         | Ke5—e4.            | Zug. Auf g2—g3 nimmt Schwarz mit dem      |                          |
| 5. Ke2—f1.                         | Ke4—d3.            | Thurmbauer und gewinnt.                   |                          |
| 6. Kf1—e1.                         | Kd3—e3.            | 1. . . . .                                | g4—g3†                   |
| 7. Ke1—f1.                         | Ke3—d2.            | 2. Kf2—g1.                                | Ke4—e3.                  |
| 8. Kf1—g1.                         | Kd2—e2.            | 3. Kg1—h1.                                | f4—f3.                   |
| 9. Kg1—h1.                         | f4—f3.             | 4. g2 n. f3.                              | Ke3—f2 u. gewinnt.       |
| 10. g2 n. f3.                      | Ke2—f2 u. gewinnt. |   |                          |

## II.



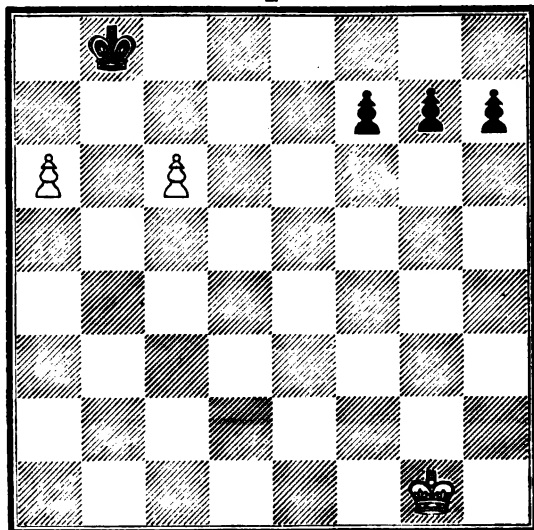
Das Spiel ist unentschieden.

- |            |         |            |             |
|------------|---------|------------|-------------|
| 1. Kh4—g4. | Kh6—g6. | 4. Kf5—g4. | Ke7—e6.     |
| 2. Kg4—f4. | Kg6—f7. | 5. Kg4—f4. | Ke6—e7 etc. |
| 3. Kf4—f5. | Kf7—e7. |            |             |

### Der König gegen drei Freibauern.

Wenn der König ein Feld gegenüber den Bauern einnimmt oder drei Züge vom 3. Feld seines Springers entfernt ist, so hält er die Bauern auf, vorausgesetzt, dass der feindliche König den Bauern nicht zu Hilfe kommen kann.

## I.





In diesem Falle gewinnt Weiss mit dem Anzuge und ohne ihn.

- | Weiss.     | Schwarz.        | Weiss.                 | Schwarz.          |
|------------|-----------------|------------------------|-------------------|
| 1. . . . . | f7—f5 oder      | 6. Kf3—f2.             | h5—h4.            |
|            | Veränderung.    | 7. Kf2—g2.             | g5—g4.            |
| 2. Kg1—g2. | h7—h5. Siehe b. | 8. Kg2—g1 und gewinnt. |                   |
| 3. Kg2—g3. | g7—g5 oder a.   | 5. Kg2—g3.             | g5—g4. Am besten. |
| 4. Kg3—g2. |                 | 6. Kg3—g2.             | f5—f4.            |
|            |                 | 7. Kg2—f2.             | h5—h4.            |
|            |                 | 8. Kf2—g1 und gewinnt. |                   |

Der König hält drei Bauern, die neben einander stehen, und sich ihm gegenüber befinden auf, wenn er ein Feld zurückgeht.

4. . . . . f5—f4.  
Geht h5—h4, so  
spielt Weiss Kg2—h3.  
5. Kg2—f3. h5—h4.  
6. Kf3—g4 und gewinnt.

- a.  
3. . . . . g7—g6.  
Dies ist die stärkste  
Stellung, welche die Bauern einnehmen  
können, wenn Weiss am Zuge ist.

4. Kg3—g2. g6—g5.  
Geht f5—f4, so ge-  
winnt Weiss, wie folgt:

4. . . . . f5—f4.  
5. Kg2—f3. g6—g5.

- b.  
2. . . . . g7—g5.  
3. Kg2—g3. g5—g4.  
Ueber h7—h5 siehe Ver-  
änderung. Auf h7—h6 spielt Weiss Kg3—f4.  
4. Kg3—f4. h7—h6.  
5. Kf4—g3. h6—h5.  
6. Kg3—g2 und gewinnt, wie zuvor.

#### Veränderung.

1. . . . . g7—g5.  
2. Kg1—g2. g5—g4.  
3. Kg2—g3. f7—f5.  
4. Kg3—f4 oder h4 und die Stellung  
ist dieselbe wie in b.

## II

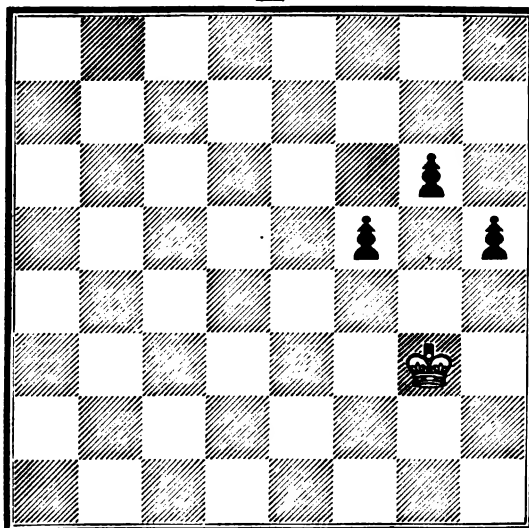


In dieser Stellung gewinnt der König mit oder ohne Zug, und zwar um so leichter, wenn die Bauern zuerst ziehen müssen. Sind diese aber ein Feld weiter vorgerückt, und der König befindet sich in derselben Lage

so verliert diejenige Partei, welche zuerst am Zuge ist. Nehmen wir also an, der König zöge.

- |            |        |                         |        |
|------------|--------|-------------------------|--------|
| 1. Kg2—g3. | g5—g4. | 4. Kf2—g1.              | f4—f3. |
| 2. Kg3—g2. | f5—f4. | 5. Kg1—f2. und gewinnt. |        |
| 3. Kg2—f2. | h5—h4. |                         |        |

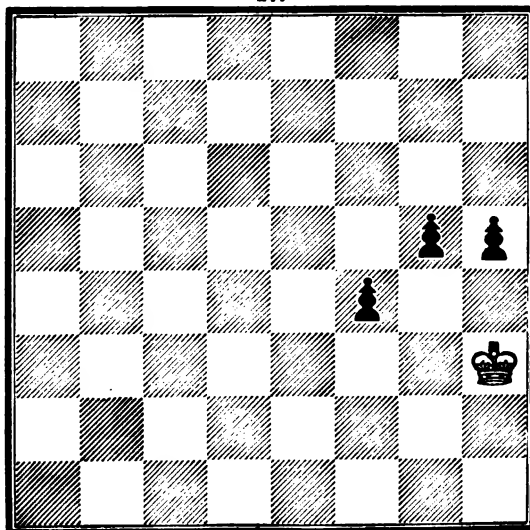
III.



Ebenso in dieser Stellung:

- |            |        |                        |        |
|------------|--------|------------------------|--------|
| 1. Kg8—g2. | f5—f4. | 4. Kf2—g2.             | g5—g4. |
| 2. Kg2—f3. | g6—g5. | 5. Kg2—g1 und gewinnt. |        |
| 3. Kf3—f2. | h5—h4. |                        |        |

IV.



In Diagramm IV. und V. gewinnen die Bauern.

In No. IV. spielt Schwarz, am Zuge: 1. . . . . f4—f3, oder, wenn der König am Zuge ist und nach g2 geht, oder nach h2, h5—h4, im letzteren Fall f4—f3 und gewinnt.

V.



Ziehen in dieser Stellung die Bauern, so geschieht f7—f5. Hat aber der König den ersten Zug, so spielt Schwarz f7—f6 und gewinnt in beiden Fällen.

**König und drei Freibauern gegen König und drei Freibauern.**

I.



Diese, von Greco zuerst untersuchte Stellung wurde von ihm für unentschieden erklärt und von späteren Autoren auch dafür gehalten, bis das Gegentheil von Szén nachgewiesen wurde. Der weisse König ist im Stande, das Feld g3 zuerst zu erreichen, selbst wenn Schwarz anzieht, und muss daher, nach der bereits angegebenen Regel, das Spiel gewinnen.

Weiss.	Schwarz.
1. . . . .	Ke8—d7 siehe Veränderung.

2. a2—a4.	Kd7—c6.
3. a4—a5.	Kc6—b5.
4. b2—b4.	h7—h5.
5. c2—c4 †	Kb5—a6.
6. c4—c5.	Ka6—b5.
7. Ke1—f2.	h5—h4.
8. Kf2—g2.	g7—g5.
9. Kg2—h3.	f7—f5.

Besser als f7—f5.

Es wird jedoch bemerkt, dass kein Vortheil dadurch entsteht, ob ein bisher unbewegter Bauer einen oder zwei Schritt gezogen wird, wenn nicht die beiden andern Bauern bereits ihr 5. Feld erreicht haben.

10. Kh3—h2.

Mit Kh3—g2 verliert Weiss das Spiel.

10. . . . .	f5—f4.
11. Kh2—g2.	g5—g4.
12. Kg2—g1.	f4—f3.
13. Kg1—f2.	h4—h3.
14. Kf2—g3 und gewinnt.	Schwarz ist jetzt gezwungen, einen Zug mit dem König zu machen, wodurch einer der Bauern zur Dame gelangt.

Weiss.	Schwarz.
--------	----------

Veränderung.

1. . . . .	h7—h5.
2. Ke1—f2.	h5—h4.
3. Kf2—g2.	

Auf Kf2—f3 verliert Weiss das Spiel.

3. . . . .	g7—g5.
4. Kg2—h3.	f7—f5.
5. a2—a4.	f5—f4.
6. Kh3—g4.	Ke8—d7.
7. a4—a5.	Kd7—c6. Am besten.
8. c2—c4.	

Mit b2—b4 hätte Weiss das Spiel verloren, siehe a.

8. . . . .	Kc6—b7.
9. c4—c5 und muss gewinnen.	

a.

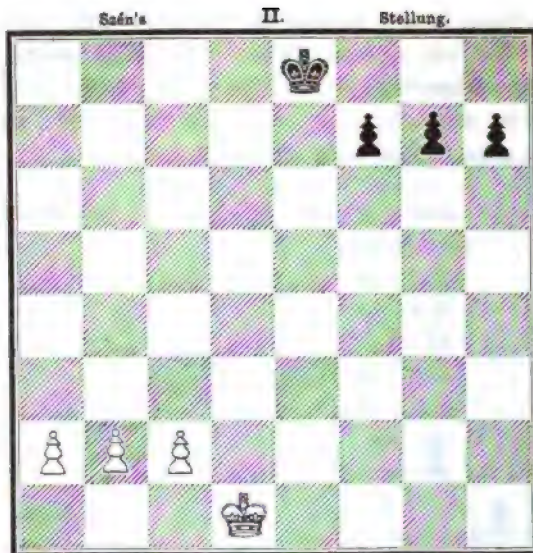
8. b2—b4.	Kc6—b5.
9. c2—c3 am besten.	Kb5—a6.
10. c3—c4.	Ka6—a7.
11. b4—b5.	Ka7—b7.
12. a5—a6 †	Kb7—b6.
13. c4—c5 †	Kb6—a7.
14. c5—c6.	Ka7—b6. Weiss ist jetzt genöthigt zu ziehen und verliert.

Folgende Stellung wurde zuerst durch Herrn Szén zur Kenntniss der Schachspieler gebracht. Sie unterscheidet sich von der des Greco nur durch die Stellung des weissen Königs. Hier sind die beiden Könige gleich weit entfernt von dem entscheidenden Felde, d. h. also, der weisse König von g3 und der schwarze von b6. Es gewinnt daher der, welcher den Anzug hat.

Weiss.	Schwarz.
1. Kd1—e2.	

Dies ist der allein gewinnende Zug. Hätte Weiss einen Bauer gezogen, so wäre das Spiel unentschieden geworden. (Siehe II. Veränderung.)

Weiss.	Schwarz.
1. . . . .	h7—h5. (I. Veränderung.)
2. Ke2—f3.	g7—g5.
3. a2—a4.	h5—h4.



- | Weiss.                               | Schwarz. | Weiss.                          | Schwarz.                           |
|--------------------------------------|----------|---------------------------------|------------------------------------|
| 4. Kf3—g4.                           | f7—f5 †  | 7. Kg4—h3.                      | f5—f4.                             |
| 5. Kg4—h3.                           | f5—f4.   | 8. Kh3—g4.                      | Kc6—b7.                            |
| 6. Kh3—g4.                           | Ke8—d7.  | 9. c4—c5 und der schwarze König | kann die weissen Bauern nicht auf- |
| 7. a4—a5.                            | Kd7—c6.  | halten.                         |                                    |
| 8. c2—c4 u. die Bauern gelangen zur  |          |                                 |                                    |
| Dame, wie in der I. Veränderung      |          |                                 |                                    |
| des letzten Beispiels gezeigt wurde. |          |                                 |                                    |

#### Erste Veränderung.

- |                                     |                 |
|-------------------------------------|-----------------|
| 1. . . . .                          | Ke8—d7.         |
| 2. a2—a4,                           | Kd7—c6.         |
| 3. a4—a5.                           | Kc6—b5 (od. a). |
| 4. b2—b4.                           | h7—h5.          |
| 5. c2—c4 †                          | Kb5—a6.         |
| 6. c4—c5.                           | Ka6—b5.         |
| 7. Ke2—f3.                          | h5—h4.          |
| 8. Kf3—g4 und Weiss hält die Bauern |                 |
| auf, und gewinnt, indem er den      |                 |
| schwarzen König dann zu ziehen      |                 |
| zwingt.                             |                 |

a.

- |            |         |
|------------|---------|
| 3. . . . . | h7—h5.  |
| 4. Ke2—f3. | h5—h4.  |
| 5. Kf3—g4. | g7—g5.  |
| 6. c2—c4.  | f7—f5 † |

#### Zweite Veränderung.

- |            |   |
|------------|---|
| 1. a2—a4.  | h7—h5.                                      |
|            | Zog Schwarz den                             |
|            | König, so hätte er den Vortheil, den ihm    |
|            | der fehlerhafte 1. Zug des Weissen geboten. |
|            | nicht wahrgenommen.                         |
| 2. a4—a5.  | Ke8—d7.                                     |
| 3. b2—b4.  | Kd7—c6.                                     |
| 4. a5—a6.  | Kc6—b6.                                     |
| 5. b4—b5.  | h5—h4.                                      |
| 6. Kd1—e2. | g7—g5.                                      |
| 7. Ke2—f2. | h4—h3.                                      |
| 8. Kf2—g3. | g5—g4.                                      |
| 9. Kg3—h2. | Kb6—a7.                                     |

Diejenige Partei, die zuerst mit dem noch nicht bewegten Bauer vorgeht, verliert, weil der Gegner hierdurch den Zug gewinnt. Um daher das Spiel unentschieden zu machen, werden nur gegenseitig die Könige gezogen.

## Zweiter Abschnitt. Studien.



Weiss zieht und gewinnt.

- | Weiss.      | Schwarz.    |
|-------------|-------------|
| 1. Lc3—e5 † | g4—g3. (A.) |
| 2. Te3—e2 † | Kh2—h1.     |

Weiss setzt in 3 Zügen matt.

- | A.            |              |
|---------------|--------------|
| Weiss.        | Schwarz.     |
| 1. . . . .    | Lh4—g3. (C.) |
| 2. Te3 n. g3. | Th3 n. g3.   |
| 3. Sd2—e4.    | h5—h4.       |
| 4. Se4—f2.    | h4—h3.       |
| 5. Sf2—e4.    | Kh2—h1.      |

Weiss setzt in 2 Zügen matt.

- | Weiss.                 | Schwarz.        |
|------------------------|-----------------|
| 1. . . . .             | B. Th3—g3. (C.) |
| 2. Kf1—f2 und gewinnt. |                 |

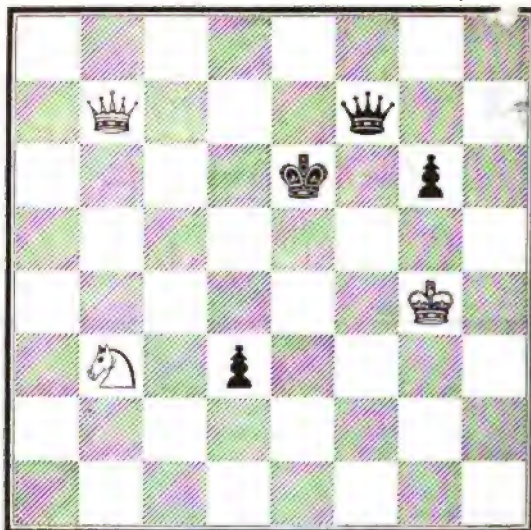
- | C.             |            |
|----------------|------------|
| Weiss.         | Schwarz.   |
| 1. . . . .     | Kh2—h1.    |
| 2. Te3 n. h3 † | g4 n. h3.  |
| 3. Sd2—e4.     | Lh4—e1.    |
| 4. Le5—g3.     | Le1 n. g3. |
| 5. Se4 n. g3 † | Kh1—h2.    |
| 6. Kf1—f2.     | h5—h4.     |
| 7. Sg3—h5.     | Kh2—h1.    |
| 8. Sh5—f6.     | Kh1—h2.    |

Weiss setzt in 3 Zügen matt.



Herwitz.

II.



Weiss zieht und gewinnt.

- | Weiss.      | Schwarz. | Weiss.                   | Schwarz. |
|-------------|----------|--------------------------|----------|
| 1. Sb3—c5 † | Ke6—f6.  | 4. Dc6—c3 †              | Kh8—g8.  |
| 2. Db7—c6 † | Kf6—g7.  | 5. Dc3—c8 †              | Kg8—h7.  |
| 3. Sc5—c6 † | Kg7—h8.  | 6. Se6—g5 † und gewinnt. |          |

Herwitz.

III.



Weiss zieht und gewinnt.

- | Weiss.     | Schwarz. | Weiss.                 | Schwarz. |
|------------|----------|------------------------|----------|
| 1. Kd5—c6. | Db8—a7.  | 3. Dd8—a5†             | Db8—a7.  |
| 2. Dd7—d8† | Da7—b8.  | 4. Lc4—a6 und gewinnt. |          |

Horwitz.

IV.



Weiss zieht und gewinnt.

- | Weiss.               | Schwarz.     | Weiss.                 | Schwarz.     |
|----------------------|--------------|------------------------|--------------|
| 1. Td5—d7†           | Kh7—h6. (A.) | 3. Tf7—b7.             | Th8—h7. (D.) |
| 2. Lf2—e3†           | Kh6—h5.      | 4. Tb7—b8†             | Kg8—g7.      |
| 3. Td7—d1.           | Kh5—h4.      | 5. Tb8—b3.             | Kg7—f6. (C.) |
| 4. Le3—f4.           | Kh4—h3.      | 6. Lf2—d4.             | Th7—h2†      |
| 5. Ke2—f2.           | Beliebig.    | 7. Ke2—d1.             | Th2—h1†      |
| 6. Td1—h1† und matt. |              | 8. Kd1—d2.             | Th1—h2†      |
|                      |              | 9. Kd2—d3 und gewinnt. |              |

A.

- |                        |              |
|------------------------|--------------|
| 1. . . . .             | Kh7—g8. (B.) |
| 2. Td7 n. d8†          | Kg8—g7.      |
| 3. Td8 n. h8.          | Kg7 n. h8.   |
| 4. Se5—f7†             | Kh8—g7.      |
| 5. Sf7—d6.             | Kg7—f6.      |
| 6. Lf2—c5.             | Sa3—c2.      |
| 7. Ke2—d2.             | Sc2—a1.      |
| 8. Kd2—c3 und gewinnt. |              |

B.

- |               |         |
|---------------|---------|
| 1. . . . .    | Sd8—f7. |
| 2. Td7 n. f7† | Kh7—g8. |

C.

- |                         |         |
|-------------------------|---------|
| 5. . . . .              | Th7—h5. |
| 6. Lf2—d4.              | Sa3—c2. |
| 7. Ld4—c3.              | Th5—h2† |
| 8. Ke2—d3.              | Kg7—f8. |
| 9. Se5—c4.              | Th2—g2. |
| 10. Tb3—b2 und gewinnt. |         |

D.

- |            |              |
|------------|--------------|
| 3. . . . . | Th8—h8. (F.) |
| 4. Se5—g4. | Sa3—c2. (E.) |
| 5. Sg4—f6† | Kg8—h8.      |

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
6. Lf2—c5.	Th3—h6.	9. Ld4—c5 †	Kf8—e8.
7. Lc5—f8.	Sc2—d4 †	10. Sh5—f6 †	Ke8—d8.
8. Ke2—d3.	Th6—h3 †	11. Lc5—b6 †	Kd8—c8.
9. Kd3 n. d4.	Th3—h4 †	12. Tg7—c7 †	Kc8—b8.
10. Kd4—e5 und gewinnt.		13. Sf6—d7 †	Kb8—a8.
		14. Tc7—a7 † und matt.	

E.

4. . . . .	Sa3—c4.
5. Sg4—f6 †	Kg8—h8.
6. Lf2—d4.	Sc4—a5.
7. Sf6—h5 †	Kh8—g8.
8. Tb7—g7 †	Kg8—f8.

F.

3. . . . .	Th8—h5.
4. Se5—g4.	Th5—a5.
5. Sg4—f6 †	Kg8—f8.
6. Lf2—c5 † und gewinnt.	

Klasseritzki.

V.



Weiss zieht und gewinnt.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. b5—b6.	b4—b3.	6. Sa6—c5 †	Kb3—c4.
2. b6—b7.	b3—b2 †	7. Sc5—a4.	Kc4—b4.
3. Ka1—b1.	a5—a4.	8. Sa4 n. b2.	a3 n. b2.
4. b7—b8 S.		9. Kb1 n. b2.	Kb4—c4.
		10. Kb2—a3.	Kc4—c5.
		11. Ka3—b3.	Kc5—d4.
		12. Kb3—b4.	Kd4—d5.
		13. Kb4—c3.	Kd5—e4.
		14. Kc3—c4.	Ke4—f5.

Weiss ist gezwungen, einen Springer zu machen, weil bei der Wahl jeder andern Figur das Spiel unentschieden bleiben würde.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
15. Kc4 n. d3.	Kf5—g4.	21. d6—d7.	h3—h2.
16. Kd3—e4.	Kg4 n. h4.	22. d7—d8 D.	h2—h1 D.
17. Ke4—f4.	Kh4—h3.	23. Dd8—d2 †	Kg2—f1.
18. d2—d4.	Kh3—g2.	24. Dd2—d1 †	Kf1—g2.
19. d4—d5.	h5—h4.	25. Dd1—e2 †	Kg2—g1.
20. d5—d6.	h4—h3.	26. Kf4—g3 und gewinnt.	



Weiss zieht und gewinnt.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. Lf5—d3.	Kf3—g3 (od. g4 II.)	als feststehend für alle folgenden Varianten angenommen.	
2. Ld3—e2.	Kg3—h3.		
(Auf h4 folgt das		3. Ke5—f5.	Kg3—h3 (od. h4 s. a.)
Matt um einen Zug früher.)		4. Kf5—f4.	Kh3—h4.
3. Ke5—f4.	Kh3—h4.	5. Le4—f3.	Kh4—h3 und
4. Le2—d1.	Kh4—h3.	in 2 Zügen matt.	
5. Ld1—g4 †	Kh3—h4.		
6. Lg1—f2 † und matt.		a.	

II.		3. . . . .	Kg3—h4.
1. . . . .	Kf3—g4.	4. Le4—f3.	Kh4—g3.
2. Ld3—e4.	Kg4—g3 (oder	5. Kf5—e4.	Kg3—h3.
h3 III., oder h4 IV., oder h5 V.,	oder g5 VI.)	6. Ke4—f4.	Kh3—h4.
Die beiden ersten Züge von Weiss werden		7. Lf3—d1.	Kh4—h3 und
		in 2 Zügen matt.	

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
<b>III.</b>		<b>VI.</b>	
2. . . . .	Kg4—h3.	2. . . . .	Kg4—g5.
3. Ke5—f4.	Kh3—h4.	3. Le4—f5.	Kg5—h6 (oder
4. Le4—f3.	Kh4—h3 und	h5 VII., oder h4 VIII.).	
in 2 Zügen matt.		4. Ke5—f6.	Kh6—h5.
		5. Lf5—g6†	Kh5—h4.
		(Auf Kh5—h6 folgt Lg1—e3† und matt.)	
<b>IV.</b>		6. Kf6—f5.	Kh4—g3.
2. . . . .	Kg4—h4.	7. Lg6—h5.	Kg3—h4.
3. Ke5—f5.	Kh4—h5.	8. Lh5—f3.	Kh4—h3 und
Jeder andere Zug führt auf schon er-		in 4 Zügen matt.	
örterte Spielarten zurück. Auf Kh4—g3			
folgt Kf5—g5, Kg3—f3, Le4—d3 etc.			
4. Le4—f3†	Kb5—h6.	<b>VII.</b>	
	(Auf Kh5—h4 folgt	3. . . . .	Kg5—h5.
	Kf5—f4 etc.)	4. Ke5—f6.	Kh5—h4.
5. Kf5—f6.	Kh6—h7.	(Auf Kh5—h6 folgt:	
6. Kf6—f7.	Kh7—h8.	5. Lf5—g4.	Kh6—h7.
Auf 6. . . . .	Kh7—h6 folgt:	6. Kf6—f7.	Kh7—h6 od. h8
7. Lg1—e3†	Kh6—h7.	und in 3 Zügen matt.)	
8. Lf3—e4†	Kh7—h8.	5. Kf6—g6.	Kh4—g3.
9. Le3—d4† und matt.		6. Kg6—g5.	Kg3—f3.
7. Lf3—h5.	Kh8—h7.	7. Lf5—d3.	Kf3—g3.
8. Lh5—g6†	Kh7—h8 od. h6.	8. Ld3—e2.	Kg3—h3 und
9. Lg1—d4 oder e3† und matt.		in 4 Zügen matt.	
<b>V.</b>		<b>VIII.</b>	
2. . . . .	Kg4—h5.	3. . . . .	Kg5—h4.
3. Ke5—f5.	Kh5—h6.	4. Ke5—f6.	Kh4—g3.
(Auf 3. . . . .	Kh5—h4 folgt:	Auf Kh4—h5 folgt:	
4. Le4—f3.	Kh4—g3.	5. Lf5—e6.	Kh5—h4.
5. Kf5—e4.	Kg3—h4.	(Auf Kh5—h6 folgt:	
6. Ke4—f4.	Kh4—h3 etc.)	6. Le6—g4.	Kh6—h7.
4. Kf5—f6.	Kh6—h5.	7. Kf6—f7.	Kh7—h8 od. h6
5. Le4—f3†	Kh5—h6.	und in 3 Zügen matt.)	
(Auf 5. . . . .	Kh5—h4, folgt:	6. Kf6—f5.	Kh4—g3 (oder
6. Kf6—f5.	Kh4—g3.	Kh4—h5 siehe a, oder Kh4—h3, siehe b.)	
7. Kf5—e4.	Kg3—h4 etc.)	7. Le6—d5.	Kg3—h4.
6. Lf3—g4.	Kh6—h7.	(Auf h3 ist Schwarz einen Zug früher	
7. Kf6—f7.	Kh7—h8.	matt.)	
(Auf Kh7—h6 er-		8. Ld5—f3.	Kh4—h3 und ist
folgt Matt in 3 Zügen.)		in 4 Zügen matt.	
8. Lg4—h5.	Kh8—h7 und	5. Kf6—g5.	Kg3—f3.
in 2 Zügen matt.			



- | Weiss.               | Schwarz.   | Weiss.               | Schwarz.            |
|----------------------|------------|----------------------|---------------------|
| 6. Lf5—d3.           | Kf3—g3.    | 10. Kf6—f5.          | Kh4—g3.             |
| 7. Ld3—e2.           | Kg3—h3 und | 11. Kf5—e4.          | Kg3—h4 od. h3 etc.) |
| ist in 4 Zügen matt. |            | 9. Ld5—e6.           | Kh7—h8.             |
|                      |            | 10. Kf6—f7.          | Kh8—h7.             |
|                      |            | 11. Le6—g4.          | Kh7—h8—h6           |
|                      |            | und in 3 Zügen matt. |                     |
- a.
- |            |         |
|------------|---------|
| 6. . . . . | Kh4—h5. |
| 7. Le6—d5. | Kh5—h6. |
- (Auf Kh5—h4 folgt:
- |            |                     |
|------------|---------------------|
| 8. Ld5—f3. | Kh4—g3.             |
| 9. Kf5—e4. | Kg3—h3 od. h4 etc.) |
8. Kf5—f6. Kh6—h7.
- Auf Kh6—h5 folgt:
- |            |         |
|------------|---------|
| 9. Ld5—f8† | Kh5—h4. |
|------------|---------|
- (Auf . . . . . Kh5—h6 folgt:
- |             |               |
|-------------|---------------|
| 10. Lf3—g4. | Kh6—h7 und in |
|-------------|---------------|
- 4 Zügen matt.)
- b.
- |             |            |
|-------------|------------|
| 6. . . . .  | Kh4—h3.    |
| 7. Kf5—f4†  | Kh3—h4.    |
| 8. Le6—f7.  | Kh4—h3.    |
| 9. Lf7—h5.  | Kh3—h4.    |
| 10. Lh5—f3. | Kh4—h3 und |
- ist in 2 Zügen matt.

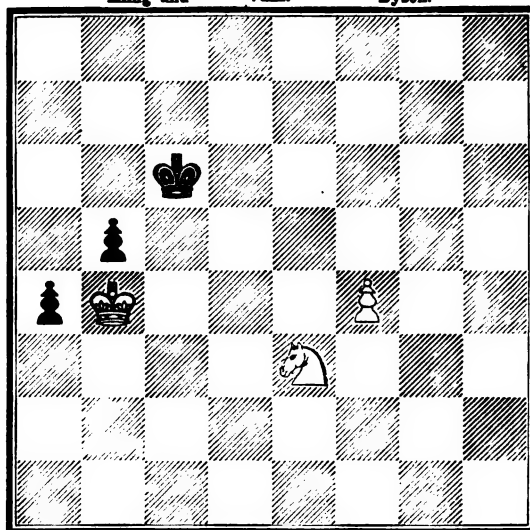


Weiss zieht und gewinnt.

- | Weiss.                 | Schwarz.     | Weiss.                 | Schwarz. |
|------------------------|--------------|------------------------|----------|
| 1. Ka6—a5.             | Ka8—a7.      |                        |          |
| 2. Ka5—b5.             | Ka7—b8.      |                        |          |
| 3. Kb5—c5.             | Kb8—a7. (A.) | 3. . . . .             | Kb8—c8.  |
| 4. Kc5—c4.             | Ka7—b6.      | 4. Kc5—d5.             | Kc8—d8.  |
| 5. Kc4—d5.             | Kb6—a7.      | 5. Kd5—e6.             | Kd8—e8.  |
| 6. Kd5—e6.             | Ka7—b6.      | 6. Sb3—c1.             | Ke8—d8.  |
| 7. Ke6—d7 und gewinnt. |              | 7. Ke6—f7 und gewinnt. |          |
- A.



## Kling und VIII. Dyson.



Weiss zieht und gewinnt.

- |                        |         |
|------------------------|---------|
| 1. Kb4—c3.             | Kc6—c5. |
| 2. Se3—c2.             | Kc5—d5. |
| 3. Kc3—d3 und gewinnt. |         |

Lohl.

IX.

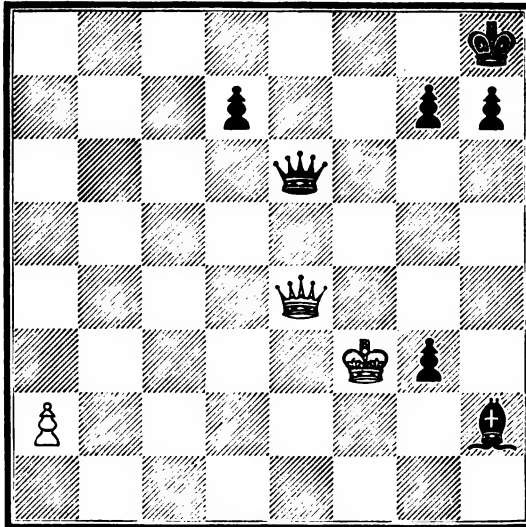


Weiss zieht und gewinnt.

- |                          |            |
|--------------------------|------------|
| 1. Tc5—b5.               | Ka6 n. b5. |
| 2. b6—b7.                | b2—b1 D.   |
| 3. b7—b8 D† und gewinnt. |            |

Ponziani.

X.



Weiss zieht und gewinnt.

1. De4 n. e6. d7 n. e6.
2. Kf3—g2. Beliebig.
3. a2—a4 und gewinnt.

Salvio.

XI.

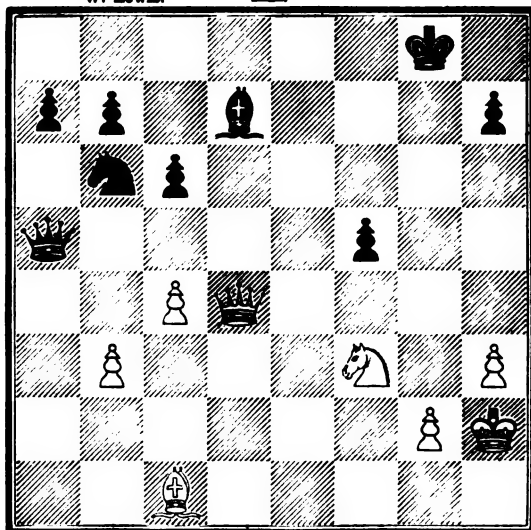


Weiss zieht und gewinnt.

1. f4 n. g5. Tc4 n. h4.
2. g2—g4. h6 n. g5.
3. b5—b6 und gewinnt.

W. Lewis.

XII.



Weiss zieht und gewinnt.

- |                         |               |                         |
|-------------------------|---------------|-------------------------|
| 1. Lc1—h6.              | Kg8—f7.       |                         |
| 2. Dd4—g7+              | Kf7—e6.       | 3. . . . . Ke6—e7.      |
| 3. Dg7—g8+              | Ke6—d6 od. a. | 4. Lh6—g5+              |
| 4. c4—c5+               | Kd6 n. c5.    | 5. Dg8—f8+              |
| 5. b3—b4+               | Da5 n. b4.    | 6. Lg5—f4+ und gewinnt. |
| 6. Lh6—f8+ und gewinnt. |               |                         |

v. Oppen.

XIII.



Weiss zieht und gewinnt.

(Endstellung aus einer zwischen Dufresne und Anderssen gespielten Partie.)

Weiss.  
1. Ld3—g6.

Schwarz darf weder diesen Läufer nehmen, noch den Thurm abtauschen, weil das Matt mit Tf6—f8 unmittelbar, oder durch die Dame, nachdem diese den Thurm wiedergenommen hat, erfolgen würde. Dh3 n. g8 ist daher der beste Gegenzug.

1. . . . . Dh3 n. g3.  
2. Lg6 n. f7† Kg8—h8.  
3. Lf7 n. e6. Dg3 n. f2.  
4. Tf6 n. f2. Lg4 n. e6.  
5. Tf2—f8† Le6—g8.  
6. Sa3—c2. Lc7—d6.

Geschieht statt dessen c6—c5 oder Lc7—e5, so folgt Kh6—g6.

Weiss.  
7. Tf8—c8.  
8. Kh6—g6.  
9. Sc2—e1.  
10. c3 n. d4.  
11. Se1—d3.  
12. Sd3—f2.  
13. Sf2 n. d3.  
14. Sd3—f2.  
15. Sf2—e4.  
16. Tc8—e8.  
17. Te8 n. e7.  
18. Te7 n. h7†  
19. Se4—f6†  
20. Th7—f7† und matt.

Schwarz.  
Ld6—f4†  
c6—c5.  
d5—d4.  
c5 n. d4.  
Lf4—d6.  
d4—d3. (A.)  
b7—b6.  
a7—a6.  
Ld6—e7.  
a6—a5.  
Lg8—h7†  
Kh8—g8.  
Kg8—f8.

A.



Weiss.  
12. . . . .  
13. Tc8—e8.  
14. Sf2—e4.

Schwarz.  
Ld6—e7.  
Le7 n. h4.  
Lh4—e7.

Sonst in 2 Zügen matt.

15. Te8 n. e7. Lg8—h7†  
16. Te7 n. h7† Kh8—g8.  
17. Se4—f6† Kg8—f8.  
18. Th7—f7† und matt.



Horwitz.

XIV.



Weiss zieht und macht remis.

- |               |            |                                   |
|---------------|------------|-----------------------------------|
| 1. Le4 n. g6. | Kg7 n. g6. | 3. Se5—f7 und durch den Verlust   |
| 2. Sf3—e5 †   | Kg6—g7.    | einer Figur wird das Spiel remis. |

Horwitz.

XV.



Weiss ist am Zuge und macht remis.

- |             |         |                      |            |
|-------------|---------|----------------------|------------|
| 1. Ld1—f3 † | Ka8—a7. | 4. Le4—d3 †          | Da3 n. d3. |
| 2. La5—b6 † | Ka7—a6. | 5. Sd7—c5 † u. s. w. |            |
| 3. Lf3—e4.  | De7—a3. |                      |            |

Von einem Indier. XVI.



Weiss zieht und macht remis.

- | Weiss.        | Schwarz.   | Weiss.          | Schwarz.      |
|---------------|------------|-----------------|---------------|
| 1. Sf7—d8†    | Kd7 n. d6. | 6. Sb7—a5†      | Kc4—b4.       |
| 2. Sd8—b7†    | Kd6—d5.    | 7. a2—a3†       | Kb4 n. a5.    |
| 3. Dg7 n. e5† | Kd5 n. e5. | 8. b2—b4†       | Lc5 n. b4.    |
| 4. f3—f4†     | Ke5—d5.    | 9. a3 n. b4†    | Ka5 n. b4 und |
| 5. Sd1—c3†    | Kd5—c4.    | Weiss ist patt. |               |

Kling und XVII. Horwitz.





Weiss ist am Zuge und macht remis.

Weiss.	Schwarz.
1. Sg4—h2 †	Dc7 n. h2.
2. Ld5—c4 †	Kf1—g2.
3. Lc4—d5 †	Kg2—h3.
4. Ld5—e6 †	Kh3—h4.
5. Lc5—e7 †	Kh4—h5.
6. Le6—f7 †	Kh5—g4.
7. Lf7—e6 †	Kg4—f3.
8. Le6—d5 †	Remis.

Kling und **XVIII.** Herwitz.

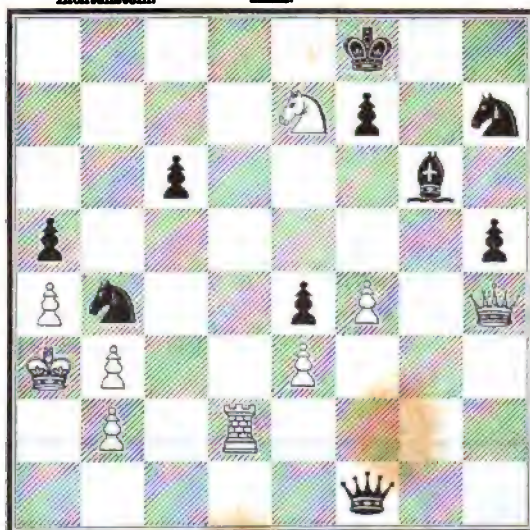


Weiss ist am Zuge und macht remis.

Weiss.	Schwarz.
1. Lc3 n. d4.	c5 n. d4.
2. Kd7—e7.	Sh5—f4.
3. d6—d7.	Sf4 n. e6.
4. Ke7 n. e6.	Lb7—c8.
5. Ke6—e5.	Lc8 n. d7.
6. Ke5 n. d4.	a4—a3.
7. Kd4—c3.	Ld7—a4 u. s. w.

Lichtenstein.

XIX.



Weiss macht das Spiel remis.

- Weiss.  
 1. Td2—d8†  
 2. Td8—g8†  
 3. Tg8 n. g6†

- Schwarz.  
 Kf8—g7.  
 Kg7—h6.  
 f7 n. g6.

- Weiss.  
 4. Se7—f5†  
 5. Dh4—f6†  
 Weiss ist patt.

- Schwarz.  
 g6 n. f5.  
 Sh7 n. f6 und

Löwenthal.

XX.



Weiss macht das Spiel remis.

- | Weiss.      | Schwarz.     | Weiss.                        | Schwarz. |
|-------------|--------------|-------------------------------|----------|
| 1. Th8—h7 † | Kf7—g8. (A.) | 6. Kd3 n. c3.                 | Tb2—c2 † |
| 2. Th7—g7 † | Kg8—f8.      | 7. Kc3—b3.                    | Tf4—f3 † |
| 3. Td6—h6.  | Te5—b5 †     | 8. Kb3—b4. Der Thurm c2 giebt |          |
| 4. Kb3—c2.  | Tb5—b2 †     | immerwährend Schach.          |          |
| 5. Kc2—d3.  | c2—e1 S †    |                               |          |

A.

- |                               |         |                        |         |
|-------------------------------|---------|------------------------|---------|
| 1. . . . .                    | Kf7—e8. | 5. Th7—h8 †            | Ke8—d7. |
| 2. Sh5—g7 †                   | Ke8—f7. | 6. Tf6—d6 †            | Kd7—c7. |
| (Auf Ke8—f8 gewinnt Sg7—e6 †) |         | 7. Th8—h7 †            | Kc7—c8. |
| 3. Sg7—f5 †                   | Kf7—f8. | 8. Td6—b6 und gewinnt. |         |
| 4. Td6—f6 †                   | Kf8—e8. |                        |         |

Lell.

XXI



Weiss zieht und macht remis.

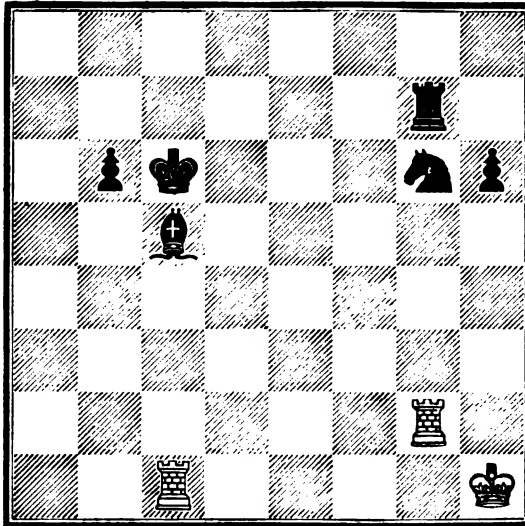
- | Weiss.          | Schwarz.         |
|-----------------|------------------|
| 1. Tf1—f8 †     | Kb8—a7.          |
| 2. Tf8—a8 †     | Ka7 n. a8.       |
| 3. Db4—f8 †     | Ka8—a7.          |
| 4. Df8—c5 †     | Dg5 n. c5 od. a. |
| Weiss ist patt. |                  |

a.

- |   |        |
|---|--------|
| 4. . . . .                              | b7—b6. |
| 5. Dc5 n. c7 † und giebt ewiges Schach. |        |

LcIII.

XXII.



Weiss ist am Zuge und macht remis.

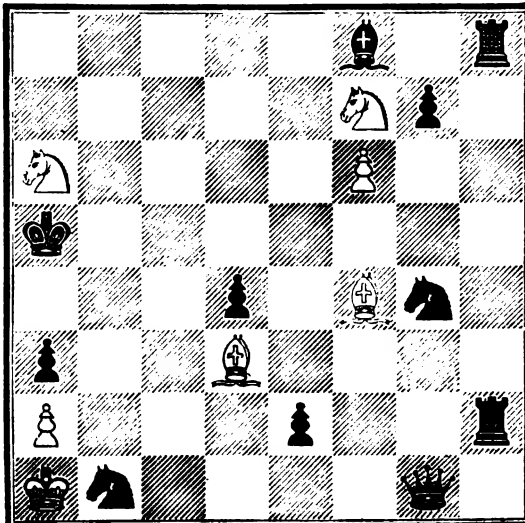
- | Weiss.        | Schwarz.         | Weiss.                             | Schwarz.     |
|---------------|------------------|------------------------------------|--------------|
| 1. Tc1—g1.    | Lc5 n. g1 od. a. | 2. Tg2 n. g6†                      | Tg7 n. g6.   |
| 2. Tg2 n. g6† | Tg7 n. g6.       | 3. Tg1 n. g6†                      | Beliebig.    |
| Patt.         |                  | 4. Tg6 n. b6 und das Spiel ist un- | entschieden. |

a.

1. . . . . . Lc5—e3.

d'Orville.

XXIII.

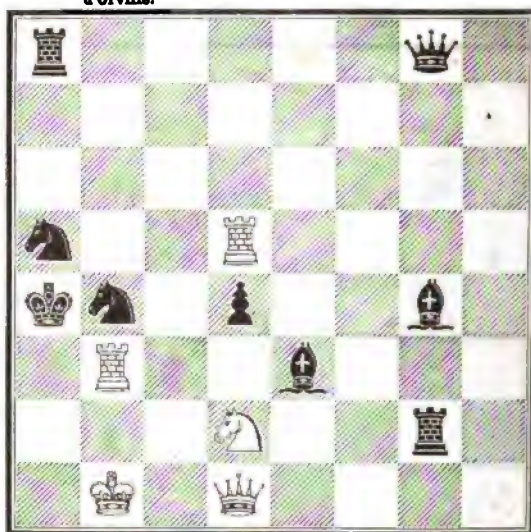


Weiss macht das Spiel remis.

Weiss.	Schwarz.
1. Lf4—c7 †	Ka5—a4.
2. Ld3—c2 †	Ka4—b5.
3. Lc2—d3 †	Kb5—c6.
4. Ld3—e4 †	Kc6—d7.
5. Le4—f5 †	Kd7—e8.
6. Sf7—d6 †	Lf8 n. d6.
7. Lf5—g6 †	Ke8—d7.
8. Lg6—f5 †	Kd7—c6.
9. Lf5—e4 †	Kc6—b5.
10. Le4—d3 †	Kb5—a4.
11. Ld3—c2 † etc.	

d'Orville.

XXIV.



Weiss macht das Spiel remis.

Weiss.	Schwarz.
1. Tb3—a3 †	Ka4 n. a3.
2. Dd1—b3 †	Sa5 n. b3.
3. Sd2—c4 †	Ka3—a4.
4. Sc4—b6 †	Ka4—a3.
5. Sb6—c4 †	Ka3—a4.
6. Sc4—b6 † etc.	



d'Orville.

XXV.



Weiss macht das Spiel remis.

- | Weiss.     | Schwarz.   | Weiss.          | Schwarz. |
|------------|------------|-----------------|----------|
| 1. e5—e6†  | Kd7 n. e7. | 6. Sf5—e7†      | Kc8—d8.  |
| 2. Sd6—f5† | Ke7 n. d8. | 7. Sc7—c6†      | Kd8—c8.  |
| 3. Dc5—e7† | Kd8—c8.    | 8. Sc6—e7†      | Kc8—b8.  |
| 4. De7—d7† | Kc8—b8.    | 9. Se7—c6† etc. |          |
| 5. Dd7—c8† | Kb8 n. c8. |                 |          |

Ponziani.

XXVI.



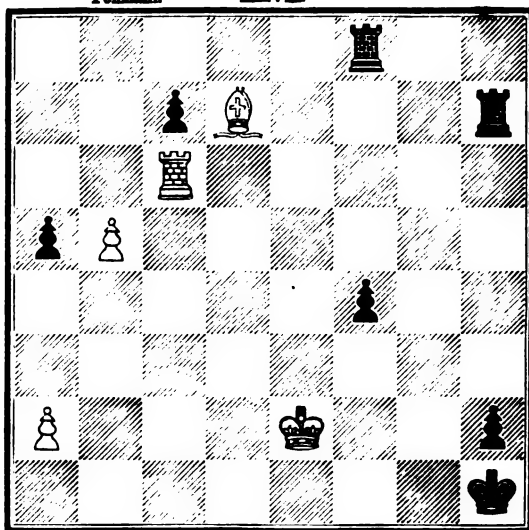


Weiss zieht und macht remis.

- |               |            |                                 |         |
|---------------|------------|---------------------------------|---------|
| 1. Ld7 n. f5. | e4—e3.     | 4. Lc8—e6 †                     | Kg8—f8. |
| 2. c7—c8 D.   | Tf8 n. c8. | 5. Le6—b3 und das Spiel ist un- |         |
| 3. Lf5 n. c8. | h7—h5.     | entschieden.                    |         |

Ponziani.

XXVII.



Weiss zieht und macht remis.

- |             |         |                                 |
|-------------|---------|---------------------------------|
| 1. Ke2—f2.  | Th7—g7. | 4. Tc1—f1 und das Spiel ist un- |
| 2. Tc6—c1 † | Tg7—g1. | entschieden.                    |
| 3. Ld7—c6 † | f4—f3.  |                                 |

Ponziani.

XXVIII.



Weiss zieht und macht remis.

- | Weiss.                            | Schwarz.   |
|-----------------------------------|------------|
| 1. Lh4—f2.                        | e4—e3.     |
| 2. Lf2 n. e3.                     | Dd4 n. e3. |
| 3. Dh2—f2.                        | De3 n. f2. |
| (Auf De3—c5 gewinnt Weiss mit a4— |            |
| a5 † das Spiel.)                  |            |
| 4. a4—a5 †                        | Beliebig.  |
| Patt.                             |            |

Ponzi.

XXX.



Weiss ist am Zuge und macht remis.

- | Weiss.                            | Schwarz.   |
|-----------------------------------|------------|
| 1. Tc2—g2.                        | Tg7—h7.    |
| (Mit Tg7 n. g2 wäre Weiss patt.)  |            |
| 2. Tg2—h2.                        | Th7—g7.    |
| 3. Th2—g2.                        | Se7—g6.    |
| 4. e6—e7.                         | Tg7 n. e7. |
| 5. Tg2 n. g6 und das Spiel bleibt |            |
| unentschieden.                    |            |

**Studie****aus einer zwischen Löwenthal und Hampe gespielten Partie.**

Seite 208, Diagramm II.

Weiss gewinnt.

- | Schwarz.                                  | Weiss.      | Schwarz.                         | Weiss.     |
|---|-------------|----------------------------------|------------|
| <b>I</b>                                  |             | 3. Sa1—b3.                       | Lc5—b4.    |
| 1. Sa1—b3.                                | Lc5—a7.     | 4. Sb3—c1 †                      | Kd3—e3.    |
| 2. Sb3—c1 †                               |             | 5. Sc1—b3.                       | Lb4—c3.    |
| [Auf 2) c7—c5 folgt am besten La7 n. c5.] |             | 6. Sb3—c1.                       | Ke3—d2 und |
| 2. . . . .                                | Ke2—d2.     | wie auch der Springer zieht, er  |            |
| 3. Sc1—a2.                                | La7—c5. Der | geht in wenigen Zügen verloren.  |            |
| Springer ist nun bewegungslos und         |             |                                  |            |
| wird durch Kd2—c2—b2 erobert.             |             |                                  |            |
| <b>II</b>                                 |             | <b>III</b>                       |            |
| 1. Sa1—c2.                                | b4—b5.      | 1. Ke2—d1 und gelangt dann durch |            |
| 2. Sc2—a1.                                | Ke2—d3.     | Lc5—a7 zur ersten Position.      |            |

**Studie von Mendheim.**

Seite 18, Diagramm III.

- | Weiss.                                | Schwarz.   |
|---------------------------------------|------------|
| 1. Tf2—f8 †                           | Te8 n. f8. |
| 2. Se5—g6 †                           | h7 n. g6.  |
| (Auf Kh8—g8, sagt Sg6 auf den Feldern |            |
| e7 und g6 ein ewiges Schach.)         |            |
| 3. h5 n. g6 †                         | Db8 n. h2. |
| Patt.                                 |            |

**Studie von Ponziani.**

Seite 18, Diagramm IV.

- | Weiss.        | Schwarz. |
|---------------|----------|
| 1. . . . .    | Td7—c7.  |
| 2. Dc4 n. c7. | Patt.    |

# Nachtrag.

## I.

### Zum Gambit Evans.

S. 139, 140. 8. u. 9. Spiel.

#### Erstes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
1. e2—e4.	e7—e5.	11. Tf1—e1.	Sc6—e7.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	12. Sf3—e5 u. s. w.	
3. Lf1—c4.	Lf8—c5.	Auf 9) d7—d5 würde folgen:	
4. b2—b4.	Lc5 n. b4.	10. Lc4 n. d5.	Se4—d6.
5. c2—c3.	Lb4—a5.	11. Ld5 n. f7 †	Ke8—f8.
6. d2—d4.	e5 n. d4.	12. Sf3 n. d4 und Weiss ist im Vor-	theil.
7. 0—0.	Sg8—f6.	10. Tf1—e1.	f7—f5.
8. Lc1—a3.	Sf6 n. e4.	11. Sf3—d2.	Sc6—e7.
	(d7—d6. II. Sp.)	12. Sd2 n. e4.	f5 n. e4.
9. Dd1—b3.	d7—d6.	13. Te1 n. e4.	d4 n. c3.
Zieht Schwarz 9) Se4—d6, so antwortet		14. Sb1 n. c3.	La5 n. c3.
Weiss:		15. Db3 n. c3.	Lc8—f5.
10. Lc4 n. f7 †	Ke8—f8.	16. Te4 n. e7 † und ist im Vortheil.	

#### Zweites Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
8. . . . .	d7—d6.	11. Lc4 n. e6.	f7 n. e6.
9. e4—e5.	d6 n. e5.	12. Db3 n. e6 †	Sc6—e7.
	(Sc6 n. e5. III. Sp.)	13. Sf3 n. e5.	Th8—f8.
10. Dd1—b3.	Lc8—e6.	14. Tf1—d1 und gewinnt.	

#### Drittes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
9. . . . .	Sc6 n. e5.	10. Sf3 n. e5.	d6 n. e5.
.	(Sf6—g4. IV. Sp.)	11. Dd1—b3.	Dd8—d7.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
12. Tf1—e1.	e5—e4.	16. Ta1 n. e1 †	Ke8—d8.
13. Sb1—d2.	La5 n. c3.	17. Db3—f3.	f6—f5.
14. Sd2 n. e4.	Lc3 n. e1.	18. Df3—f4.	f7—f6.
15. Se4 n. f6 †	g7 n. f6.	19. Df4—h4 und gewinnt.	

### Viertes Spiel.

Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
9. . . . .	Sf6—g4. Am besten.	19. Ta1—c1.	d4—d3.
10. e5 n. d6.	c7 n. d6.	20. Lf7—b3.	d3—d2.
11. Tf1—e1 †	Sg4—e5.	21. Dh5—f3 †	Kf8—e8.
12. Sf3 n. e5.	d6 n. e5.	22. Lb3—a4 †	Lc8—d7.
13. Sb1—d2.	La5 n. c3.	23. Te1 n. e5 †	Ke8—d8.
14. Dd1—h5.	Dd8—c7.	24. Tc1 n. c2 und gewinnt.	
15. Sd2—e4.	Lc3—b4 am besten.		
Luf Lc3 n. e1, oder auf g7—g6 folgt			
Se4—d6 †		17. . . . .	Ke8—d8.
16. La3 n. b4.	Sc6 n. b4.	18. Ta1—d1.	Th8—f8.
17. Lc4 n. f7 †	Ke8—f8 od. a.	19. Se4—g5.	Sb4—c6.
18. Se4—g5.	Sb4—c2.	20. Dh5 n. h7 und Weiss hat das	bessere Spiel.
Auf Sb4 n. c6 spielt Weiss f2—f4.			

## II.

Als Andeutung neuer Variationen des Lopez-Springer-Spiels, und des Kieseritzki-Gambit, mögen folgende, zwischen den Herren Mises und Anderssen, gespielte Partien dienen.

### Lopez - Springer - Spiel.

Mises.	Anderssen.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.	7. d2—d4.	e5—e4.
1. e2—e4.	c7—e5.	8. d4—d5.	b7—b5.
2. Sg1—f3.	Sb8—c6.	9. La4—b3.	Sc6—a5.
3. Lf1—b5.	a7—a6.	10. Sb1—c3.	Sa5 n. b3.
4. Lb5—a4.	Sg8—f6.	11. Sc3 n. e4.	
5. 0—0.	Sf6 n. e4.	Weiss benutzt mit diesem und den folgenden Zügen die Vortheile seiner Stellung auf das Eleganteste.	
Ein Fehler, der den Verlust der Partie nach sich zieht. Hier wäre Lf8—e7 der richtige Zug gewesen.		11. . . . .	Sf6 n. e4.
6. Tf1—e1.	Se4—f6.	12. Te1 n. e4 †	Lf8—e7.
		13. d5—d6.	



Weiss.	Schwarz.	Weiss.	Schwarz.
13. . . . .	c7 n. d6.	19. Sf5 n. e7.	Sb3 n. a1.
14. Lc1—g5.	f7—f6.	20. Dd1—h5.	Lc8—b7.
15. Lg5 n. f6.	g7 n. f6.	21. Se7—g6 †	Kh8—g7.
16. Sf3—h4.	0—0.	22. Sg6 n. f8.	Ta8 n. f8.
	Wohl der beste Zug	23. Dh5—d1.	Tf8—c8.
in dieser verzweifelten Situation.		24. c2—c3.	Kg7—f7.
17. Sh4—f5.	Kg8—h8.	25. Dd1 n. a1 und gewinnt.	
18. Te4 n. e7.	Dd8 n. e7.		

### Gambit Kieseritzki.

Mies.	Anderßen.	Weiss.	Schwarz.
Weiss.	Schwarz.	der nachfolgenden Opferkombination weicht Schwarz von der gewöhnlichen Vertheidigung ab.	
1. e2—e4.	c7—e5.	11. Se5 n. c6.	Sb8 n. c6.
2. f2—f4.	e5 n. f4.	12. Lb5 n. c6 †	Ke8—f8.
3. Sg1—f3.	g7—g5.	13. Lc6 n. a8.	Sh5—g3.
4. h2—h4.	g5—g4.	14. Th1—h2.	
5. Sf3—e5.	Sg8—f6.	Ein Fehler. Der richtige Zug wäre wohl Ke1—f2.	
6. Lf1—c4.	d7—d5.	14. . . . .	Lc8—f5.
7. e4 n. d5.	Lf8—d6.	15. La8—d5.	Kf8—g7.
8. d2—d4.	Sf6—h5.	16. Sb1—c3.	Th8—e8 †
9. Lc4—b5 †	c7—c6.		
10. d5 n. c6.	b7 n. c6.		
	Mit diesem Zuge und		



- |     | Weiss.  | Schwarz. | Weiss.                                       | Schwarz. |
|-----|---------|----------|--|----------|
| 17. | Ke1—f2. | Dd8—b6.  | entscheidet zu Gunsten des schwarzen Spiels. |          |
| 18. | Sc3—a4. | Db6—a6.  | Der Läufer kann wegen Da6—b6† nicht          |          |
| 19. | Sa4—c3. | Ld6—e5.  | genommen werden.                             |          |

Dieser geistreiche Zug



- |     |            |            |     |         |             |
|-----|------------|------------|-----|---------|-------------|
| 20. | a2—a4.     | Da6—f1†    | 23. | Kf2—g1. | Te3—e1† und |
| 21. | Dd1 n. f1. | Le5 n. d4† |     | matt.   |             |
| 22. | Lc1—e3.    | Te8 n. e3. |     |         |             |



## Verzeichniss von Druckfehlern und Berichtigungen.

- Seite 18. Stellung IV. steht: Weiss zieht und macht remis, während es heissen muss:  
Schwarz zieht *r.*, s. w.
20. ist zu ergänzen zur Erklärung der Freibauern nach den Worten: nicht mehr  
zu passiren hat: „und auf dessen eigener Reihe kein feindlicher Bauer steht.“
25. Zeile 28. statt: herbeiführen, herbeizuführen.
33. Zeile 21. statt: g7, e7.
- 42 u. 43 ist der schwarze Springer von b8 auf c6 zu setzen.
53. Zeile 3. statt: zu ihrem Schluss, zu seinem Schluss.
64. Zeile 22. statt: siehe 8. Spiel, siehe 7. Spiel.
432. Zeile 1. statt: Erste Abth. Erklärungen, zweite Abth. Eröffnungen.
457. Im Diagramm. Der weisse König statt: g1, f1.
485. Zug 4 des Weissen, statt: ~~Lf1~~ n. c3, Lf1 n. c4.



Ordnung:

Schwarz

Bauern: b5, d6, e6, h3.

Läufer: c1

K: e5

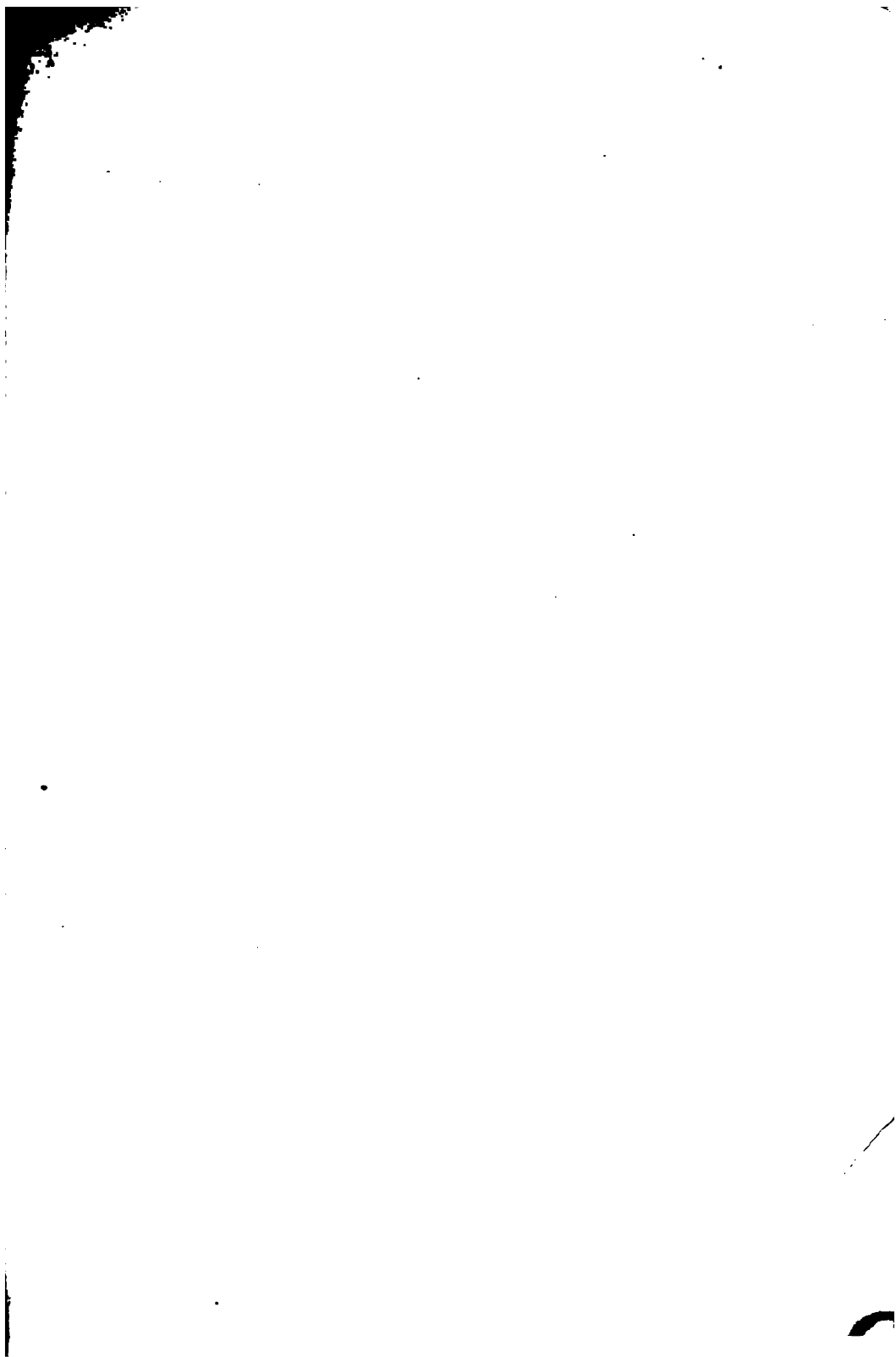
Weiß

Ro. a5, h2

S. f4; Königin g6; K. a5, K. b1

Weiß zieht an und matt in 3 Zügen.





















**THE NEW YORK PUBLIC LIBRARY  
REFERENCE DEPARTMENT**

---

**This book is under no circumstances to be  
taken from the Building**

[illegible]

Form 410

